平成5年6月1日第三種郵便物認可 平成5年8月27日発行(毎月第2第4金曜日発行)第1巻第14号通巻14号

人気バクハツB&B

第2回ストII〜ターボ〜トーナメント

電撃スーパーファミコン

スーパーファミコンは任天堂の商標です。

2号連続付録

聖剣伝説2 マナの書 〜前編〜

No.14
8月27日号
定価490円

敵/武器/防具/アイテム/魔法…
完全データによる
前半パーフェクト攻略

ソードワールドSFC
第3次スーパーロボット大戦
Jリーグサッカー
新・桃太郎伝説
マリオとワリオ

ストIIターボ
〜国技館スペシャル
見えたぞ!!必勝キャラ〜

緊急特集
'93秋・冬新作続出につき
初心会ガイドつき
国内86メーカー完全取材
これでSFC FC GB 新作255本のすべてがわかる

©1993 TONG KING SHOW

縦でも横でもどっちも楽

スーパーファミコン®

定価6,600円(税別)

©1993 BPS ©1992, 1993 Nintendo LICENSED BY NINTENDO Original design by Home Data Corp.

BPS情報局通信

テトリス2、ヨッシーのクッキー、ちゃんと二つそろえているかな？ 昼間は外で遊んでも、夜はやっぱり対戦プレイだよね。日本の夏と言えば西瓜に花火にテトリス2ってなもんだったけど、今年からはヨッシーのクッキーもその中に入れなくっちゃ。だってみんなが遊び方を知っていてすぐに遊べるゲームなんてそんなにないもんね。

ところで今年もやってきた「ファミコンスペースワールド'93」BPSは対戦を極めたテトリスシリーズ最新作「テトリス武闘外伝」を出展するからね。8人のキャラクターとそれぞれの持つ必殺技を駆使して相手をたたきのめす激燃えのテトリスなんだ。開発一同昼も夜も忘れて頑張っているから楽しみにしていてね。

楽しい。パズルゲームの決定版

スーパーファミコンは任天堂の商標です。

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

スーパーテトリス2+ボンブリス

定価8,500円(税別)(8メガバッテリーバックアップ付)

TETRIS™ AND © 1987. TETRIS 2™+BOMBLISS™ AND © 1991・1992. V/O ELECTRONORGTECHNICA("ELORG")ALL RIGHTS RESERVED. TETRIS LICENSED TO NINTENDO AND SUBLICENSED TO BULLET-PROOF SOFTWARE. TETRIS ORIGINAL CONCEPT. DESIGN AND PROGRAM BY ALEXEY PAJITNOV. BOMBLISS ORIGINAL CONCEPT AND DESIGN BY SEDIC.

におんぼ。

大好評発売中

ファミコン スペースワールド'93

噂の「テトリス武闘(バトル)外伝」ファミコンスペースワールド'93、8月25・26日(晴海東京国際貿易センター東館)に出展。BPSブースにどうぞご来場ください。

BPS 株式会社ビーピーエス BULLET-PROOF SOFTWARE INC
〒222 横浜市港北区新横浜3-24-5 新横浜ユニオンビルANNEX TEL.045-472-5815
ユーザーサポート受付 TEL.045-931-0151

フォーチュン・クエストがスーファミになった。ふふふ、待望だったでしょ。わたしもそうです。しかもRPG／いーや、フォーチュンだ。ただのRPGのはずがないって?うーむ、鋭い。そう、RPGはRPGでも、「6人でプレイできるゲーム」のことなのだ。要するにボードタイプね。まず、オーシがクエストを発表。それぞれ、クレイやトラップなど、好きなキャラになってダイスを振る。途中、罠のかけ合い、宝の奪い合いもすさまじく。一番最初に目的地に宝を持って行けた人の勝ち／もちろん、クエストはまだまだ続くからね。次で勝てば逆転もありってこと。ヒポちゃんやシロちゃんも出てくるよ。ダンジョンやホーキンス山もあって、おなじみのボスキャラも続々登場。さてさて、いかなる道中になりますことやら。お楽しみにー／　（深沢美潮）

●価格はメーカー希望小売価格です。
●写真・イラストと商品は多少異なることがあります。
●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。

バンプレストグループのゲームのことならなんでも答えちゃうョ!
バンプレストグループテレフォンサービス
03-3847-6320
電話番号はよく確かめてネ!
受付・10:00〜16:00 月〜金(土・日・祝祭日を除く)

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

スーパーファミコン®

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

ボードゲーム SFCソフト

だってだんぜん、RPG

6人でプレイできるゲーム

スーパーファミコン用ゲームソフト

Fortune Quest
ダイスをころがせ

◆発売日未定 ◆予価¥9,800（税別）
●容量8M ◆

※画面は開発中のものです。

RPG®は㈱バンダイの登録商標です。

©深沢美潮（Wiz）／迎夏生／角川書店 ©ZAMUSE 1993
※ザムスはバンプレストグループの一社です。

株式会社 ザムス ZAMUSE

電撃スーパーファミコン

CONTENTS

[第14号目次]
(1993年 8 月27日発行)

COVER
イラスト／佐々木 晃
(TONG KING SHOW)
デザイン／関野邦章(12 to 12)
タイトル／高木和雄
製版／松木 繁(大日本印刷)

特集①

新作続出につき緊急特集!!

SFC&FC&GB 全ソフト 255本 総チェックの

電撃 新作 TOPICS 33

～ファミコンスペースワールド'93ガイド付き ……32

ファミコンスペースワールド'93に出展予定のソフトを中心に'93年後半のソフトを大紹介。ビッグタイトル目白押しだから見逃せない!!

特集②

国技館で勝つ!

KOKUGIKAN

ストIIターボin国技館スペシャル

全12キャラの国技館での戦力や対戦における相性などを大分析! 前年度チャンピオンが明かす大会必勝法!! ……62

付録

聖剣伝説2 マナの書(前編)

MAP&モンスターDATA
&戦闘講座etc…
ゲーム前半を徹底攻略!!

SPECIAL

魍魎戦記 MADARA2 …121

ファースィー、ヤワトの2つの国の冒険から
ミロク帝との対決までをイッキに紹介だ!!

HIGH VOLTAGE GAMES

新・桃太郎伝説…16
ロマンシング サ・ガ2…18
マリオとワリオ…19
カブキロックス…20

THE WINNING MANUAL

ソード・ワールドSFC…48
Jリーグサッカー…52
第3次スーパーロボット大戦…56
ヒューマンベースボール…60

NEW GAME FLASH

白熱プロ野球'94 ガンバリーグ3…170
がんばれゴエモン2…172
ファーストクィーン…173
ソード・マニアック他…174
F-15スーパーストライクイーグル他…175
トップレーサー2他…176
遊人 雀獣学園他…177

参加読者 RPG

聖獣魔伝 ビースト&ブレイド BEASTS & BLADES…85

COMIC

聖痕のジョカ…69
魍魎戦記マダラ3 MADARA赤 LASA 摩陀羅…101

新企画

D-ACCESSが新コーナーをまじえてパワーアップした!!

電撃パラダイス…141
チョコボ日記…142
スライム王国…144
ストII野郎Aチーム…146
電撃スポーツ…148
世界征服組合…149

D-SCOPE…12
ソフトランキング…22
新作チェッカー…26
ビショップ小峯のオレ的に言えば!…28
まだら学園…117
電撃ウラワザEX…129
電撃クリニック…132
愛すべきイマイチくん・ふんばれケムコ…150
電撃少年団…153
新作発売リスト…178

プレゼント+当選者発表…68
次号予告…180

GAME INDEX 50音順

イースIV マスク オブ ザ サン…176
イデアの日…177
F-15スーパーストライクイーグル…175
鬼塚勝也 スーパーヴァーチャルボクシング…177
カブキロックス…20
がんばれゴエモン2…172
新・桃太郎伝説…16
Jリーグサッカー…52
スーパーH.Q.(仮)…177
ストリートファイターIIターボ…62
ソード・マニアック…174
ソード・ワールドSFC…48
第3次スーパーロボット大戦…56
ダイナミックスタジアム…175
T.M.N.T. ミュータントウォリアーズ…174
トップレーサー2…176
白熱プロ野球'94 ガンバリーグ3…170
ヒューマンベースボール…60
ファーストクィーン…173
ブロック…176
MADARA2…121
マリオとワリオ…19
遊人 雀獣学園…177
ロマンシング サ・ガ2…18

本誌中の略号・記号の見方

RPG:ロールプレイング
A・RPG:アクション・ロールプレイング
S・RPG:シミュレーション・ロールプレイング
ACT:アクション
SLG:シミュレーション
STG:シューティング
AVG:アドベンチャー
RCG:レース
SPG:スポーツ
PZG:パズル
ETC:その他

B……バッテリーバックアップ
P…パスワード
M…マウス対応
S……スーパースコープ対応
T…マルチプレイヤー5対応

8 第2回DENGEKI ストリートファイトトーナメント ターボ

好評にこたえて第2弾を敢行!!

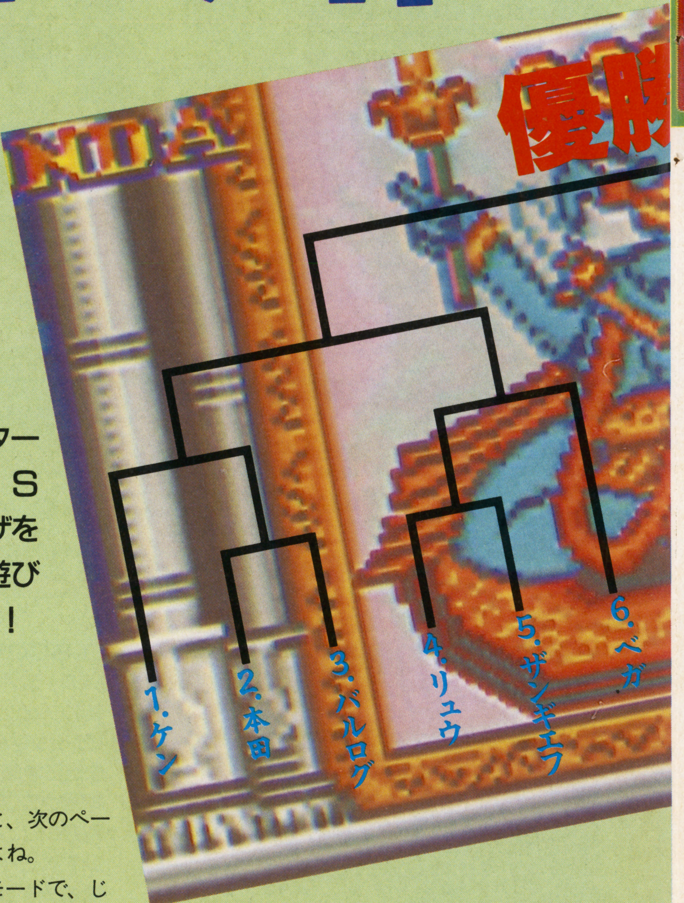
※おわび　本誌13号「JAJA姫武遊伝」本文中のイラストに、一部印刷ミスがありました。読者のみなさまならびに衣谷遊先生に多大な迷惑をおかけしたことをここに陳謝するとともに、今後このようなことのないよう努めますので、ご容赦ください。　(株)メディアワークス

第2回

DENGEKI

待望のターボ編
ストIISLG

ストリートファイトトーナメントTURBO



お待たせ！　11号に引き続き、いよいよ『ストリートファイターⅡターボ』を使ったシミュレーションバトルクイズの登場だ。SFC版『ストⅡターボ』の対戦モードで、2人のキャラにワザを出させあい、勝敗を決めてしまう新しい『ストⅡターボ』の遊び方。今回のトーナメント優勝者はいったい誰？　レディ・ゴー！

コツコツやれば必ずわかる！最後に笑うファイターは誰だ？

いきなり「レディ・ゴー」って言われたって何だかよくわかんない！　まあ、そりゃあそうだ。まず、ＳＦＣ版の『ストⅡターボ』を用意する。前回も言ったけど、持ってない人はすぐに買いに走るか、友達に借りてくる。それもできない人は、申しわけないけど今回の参加はあきらめてね。

次に右ページの電撃オフィシャル・ルールを読んで理解する。第１回と少し変わっているから、前回参加した人ももう１回チェックしてね。で、上のトーナメント表と、次のページのワザ表を見る。もうわかったよね。

つまり、『ストⅡターボ』の対戦モードで、じっくりと２人のキャラにワザを出させあい、どちらかが倒れるまで戦わせて勝敗を決めていくわけ。確実にワザを決めていけば一定のダメージを与えられるわけで、誰がプレイしても勝者は同じになるはず。だから、実は今回の優勝者は既に決定しているわけなんだ。で、みんなにはコツコツとプレイしてもらって優勝者を見つけ出してもらいたいわけ。

ところで、前回の反省点をひとつ。優勝がケンで、準優勝がガイルだったんだけど（当選者は前号で発表したからね）、決勝戦でケンの昇龍拳を遠くからヒットさせてしまうと、ガイルの勝ちになってしまうんだ。ほとんどの人は当然のように最も効果的に近くでワザを出して、ケンの優勝と答えてくれたんだけど、迷っちゃった人も少しいたみたい。特に指示のない場合は、最も効果的な方法でワザを出してくれてＯＫ。なんたって、相手は棒立ち状態なんだから。

それからこのクイズは当てずっぽうの予想クイズじゃないんだから、そこんとこよろしく。「どう考えてもリュウが勝つと思う」なんて書いてくる人もいたからね(笑)。

さあ、今回は12人参加の長丁場。ルールを理解して準備ができたら、いよいよスタートだ。じゃあいくよ、「レディ・ゴー!!」。

© CAPCOM、トーナメントデザイン／ウォルフ中村

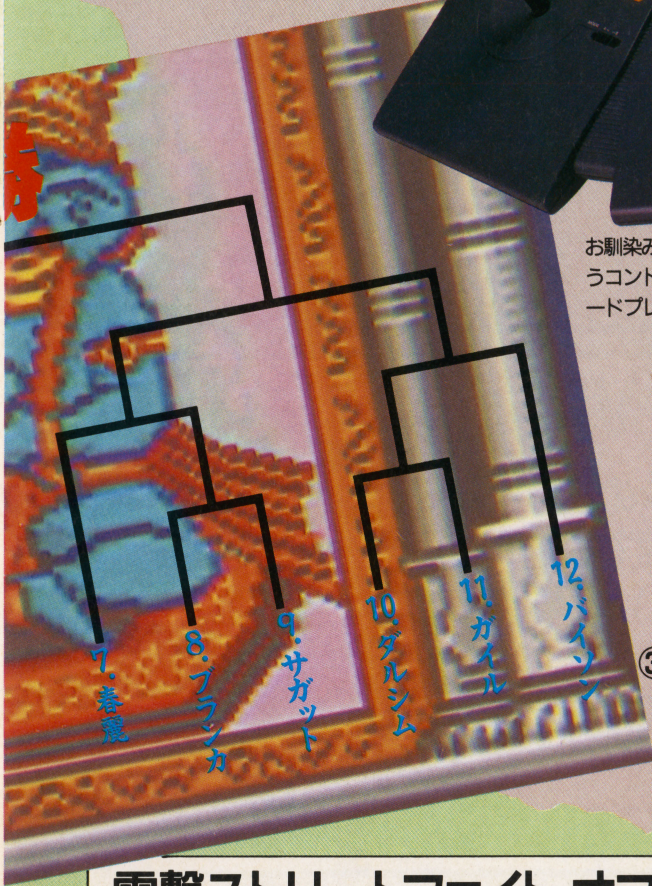
今回も豪華賞品がキミを待っている!!

①CAPCOM CPSファイター 10名

お馴染み、『ストⅡ』やるならコレ、っていうコントロールレバー。ゲーセン気分でハードプレイが楽しめちゃうぞ。

② ストⅡターボTシャツ 30名

限定版の『ストⅡターボ』キャラクターTシャツ。今回はFサイズのみのプレゼント。壁に貼ってもいい。



④HORI ファイティングコマンダー 10名

電撃特製の銀メタ版。残り10個の超限定貴重品。黒い市販版も大ヒット中。

③ストⅡターボ B2ポスター 10名

これも限定版の入手困難な『ターボ』どデカポスター。今回はB2サイズのみ。着て歩いてもいい…わけはない。壁に貼ろう!

電撃ストリートファイト・オフィシャルルール

①使用ソフトはＳＦＣの『ストⅡターボ』。
②対戦モードで制限時間は無制限。
③ハンディキャップレベルは全て『４』。
④ステージはどこも一緒なので気にしない。
⑤全試合１ラウンド勝負とする。
⑥上のトーナメント表にしたがって戦わせる。
⑦表の左側のキャラ（番号の小さい方）を１コンに設定し、常にこちら側を先攻とする。
⑧まず、左側の先攻キャラにそのキャラのリストの１番のワザを出させる。この時ワザをかけられる側のコントローラには手を触れない。
⑨続いて、同様に表の右側のキャラにそのキャラのリストの１番のワザを出させる。
⑩続いて常に左側先攻で順番に２番目、３番目と交互にワザを出させ合う。
⑪２ターン目以降も常に左側が先攻。
⑫７ターン目まで進んでも決着がつかない場合もう一度最初のワザに戻る。
⑬ワザは全てリストの操作方法に従う。
⑭勝者は表に従って次の対戦へ進出。２回戦以降も左側先攻で同じ攻撃リストを使用する。

⬅何度も言うようだけど、ワザをかけられる時は無防備でひたすら耐える。ガマン。

応募方法

お疲れさま。無事に決勝戦が終わったら、優勝者名と、惜しくも決勝戦で敗れた準優勝者名をハガキに書く。さらにキミの住所・氏名・年齢・電話番号、そして上の希望賞品の番号を明記して、右下の応募券を貼って下のあて先に送ってくれればＯＫ。

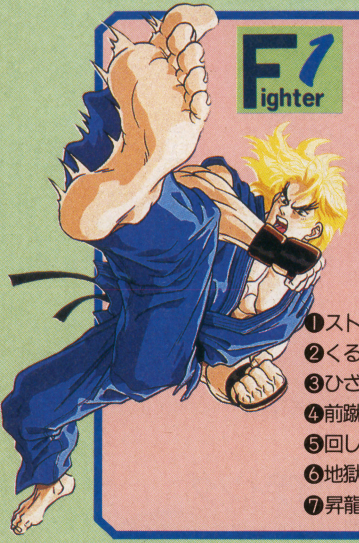
正解者の中から抽選で上の豪華賞品を、プレゼントしちゃうぞ。

ついでに、このクイズの感想や希望、文句なんかを書き添えてくれたりすると、すごく嬉しいんだけど…。まあ、書いてくれてもくれなくても当たる確率は同じなんだけどね。

［締切り］平成５年８月26日
（当日消印有効）
［発表］本誌第16号（９／10発売）
＜あて先＞〒101 千代田区神田神保町 2-22-11カンナビル
電撃ＳＦＣ編集部『トーナメント⑭』係

14号
応募券
ストリートファイト
トーナメントターボ

DENGEKI STREET F



Fighter 1 KEN ケン

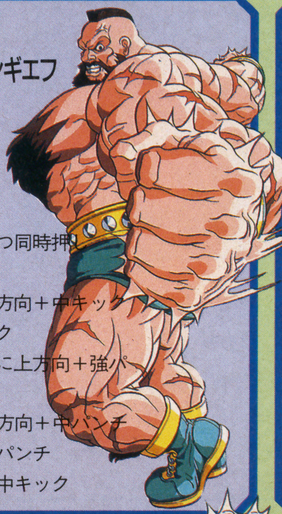
オレの懐にとびこんできな! 昇龍拳のエジキだぜ!!

❶ストレート	斜めジャンプ強パンチ
❷くるぶしキック	しゃがみ中キック
❸ひざ蹴り	接近しての立ち中キック
❹前蹴り	垂直ジャンプ弱キック
❺回し蹴り	遠目からの立ち強キック
❻地獄車	つかみ技。左右方向＋強キック
❼昇龍拳	弱パンチボタンで出す

Fighter 2 E.HONDA 本田

スーパー百貫で一網打尽でごわすっ!!

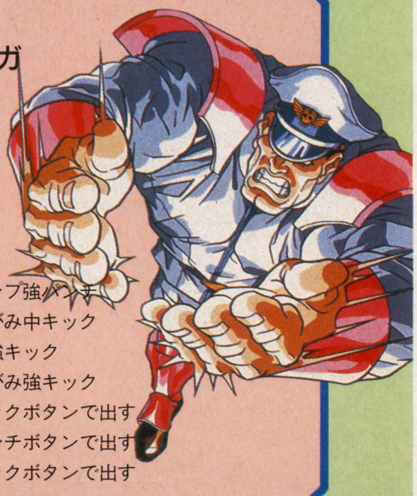
❶向こうずねキック	接近しての立ち中キック
❷しゃがみつっぱり	しゃがみ中パンチ
❸スーパー百貫落とし	強キックボタンで出す
❹出足払い	しゃがみ強パンチ
❺ジャンピング張り手	ジャンプ強パンチ
❻スーパー頭突き	遠距離から強パンチボタンで出す
❼土俵払い	しゃがみ強キック



Fighter 5 ZANGIEF ザンギエフ

オレ様に飛び道具は効かないぞ!

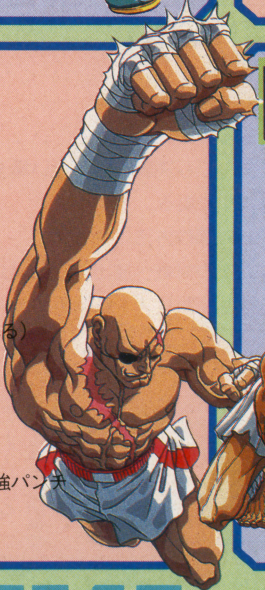
❶ハイスピードダブルラリアット	キックボタン２つ同時押
❷ジャーマンスープレックス	つかみ技。左右方向＋中キック
❸コサックキック	しゃがみ強キック
❹ヘッドバッド	垂直ジャンプ中に上方向＋強パンチ
❺パイルドライバー	つかみ技。左右方向＋中パンチ
❻ジャンピングラリアット	斜めジャンプ強パンチ
❼トーキック	接近しての立ち中キック



Fighter 6 VEGA ベガ

ワタシの前にもう一度ひざまずきたいようだな

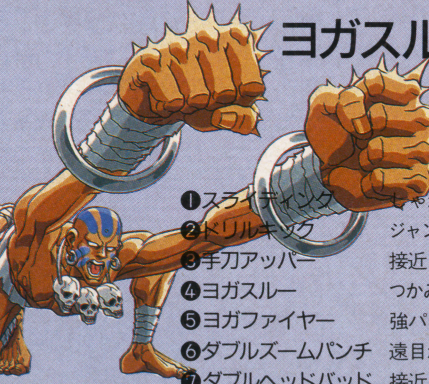
❶ヘルダイブ	ジャンプ強パンチ
❷グランドヒールキック	しゃがみ中キック
❸シャドーミドルキック	立ち強キック
❹ホバーキック	しゃがみ強キック
❺ヘッドプレス	強キックボタンで出す
❻サイコクラッシャーアタック	強パンチボタンで出す
❼ダブルニープレス	強キックボタンで出す



Fighter 9 SAGAT サガット

猛虎の雄叫び! タイガーアッパーさく裂!!

❶ローキック	立ち弱キック（２発入れる）
❷タイガーアッパーカット	弱パンチボタンで出す
❸タイガーネイル	しゃがみ弱キック
❹グランドタイガーショット	強キックボタンで出す
❺タイガーストレート	立ち強パンチ
❻タイガーキャリー	つかみ技。左右方向＋強パンチ
❼ジャンピングタイガーキック	斜めジャンプ強キック



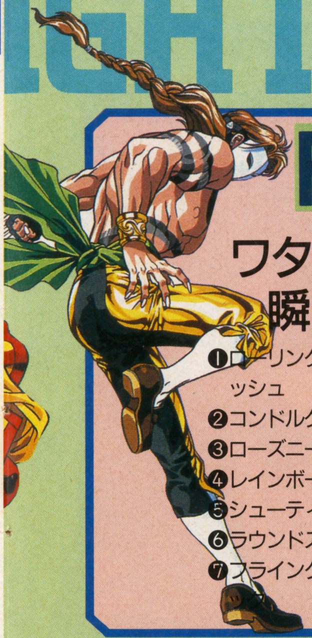
Fighter 10 DHALSIM ダルシム

ヨガスルー＋ズームパンチは超辛口だぜ!!

❶スライディング	しゃがみ弱キック
❷ドリルキック	ジャンプ中、下方向＋強キック
❸手刀アッパー	接近しての立ち中パンチ
❹ヨガスルー	つかみ技。左右方向＋強パンチ
❺ヨガファイヤー	強パンチボタンで出す
❻ダブルズームパンチ	遠目からの立ち強パンチ
❼ダブルヘッドバッド	接近しての立ち強パンチ

DENGEKI STREET F

IGHT TOURNAMENT



F3 Fighter BALROG バルログ

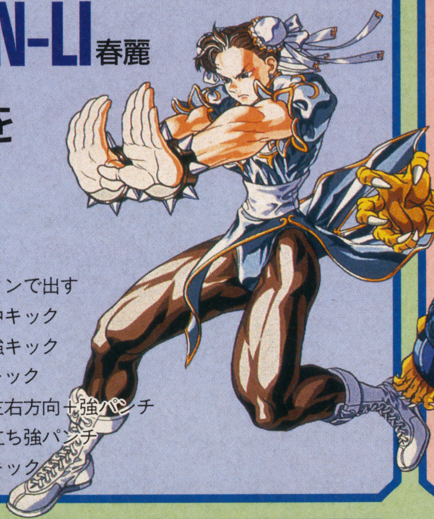
ワタシの華麗な技を見た瞬間、死のロードへ!!

❶ローリングクリスタルフラッシュ	密着し、弱パンチボタンで出す
❷コンドルクロー	しゃがみ中パンチ
❸ローズニードル	垂直ジャンプ弱キック
❹レインボースープレックス	つかみ技。左右方向＋強パンチ
❺シューティングスター	斜めジャンプ強キック
❻ラウンドスライダー	しゃがみ強キック
❼フライングバルセロナアタ	弱キック＋弱パンチで出す

F4 Fighter RYU リュウ

新生竜巻旋風脚の威力をとくと見よ!

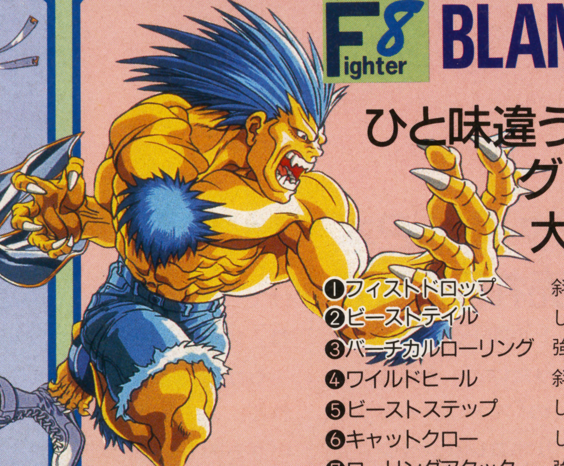
❶飛び横蹴り	斜めジャンプ強キック
❷回転足払い	しゃがみ強キック
❸アッパー	接近しての立ち強パンチ
❹波動拳	強パンチボタンで出す
❺正拳突き	遠目からの立ち強パンチ
❻ローキック	接近しての立ち小キック
❼竜巻旋風脚	強キックボタンで出す



F7 Fighter CHUN-LI 春麗

数々の新技をおみまいネ! ヤッターっ!!

❶気功拳	強パンチボタンで出す
❷後方回転脚	左右方向＋中キック
❸鶴脚落	左右方向＋強キック
❹低蹴撃	しゃがみ中キック
❺虎襲倒	つかみ技。左右方向＋強パンチ
❻発勁	接近しての立ち強パンチ
❼元キック	しゃがみ強キック



F8 Fighter BLANKA ブランカ

ひと味違うローリングは威力絶大! ウォー

❶フィストドロップ	斜めジャンプ中パンチ
❷ビーストテイル	しゃがみ強キック
❸バーチカルローリング	強キックボタンで出す
❹ワイルドヒール	斜めジャンプ中キック
❺ビーストステップ	しゃがみ弱キック
❻キャットクロー	しゃがみ弱パンチ
❼ローリングアタック	強パンチボタンで出す

F11 Fighter GUILE ガイル

鉄壁の防御力はまさに敵なし! OK?

❶ニーバズーカー	左右方向＋中キック
❷フック	接近しての立ち中パンチ
❸ドラゴンスイープ	しゃがみ強キック
❹ソニックブーム	強パンチボタンで出す
❺スピニングバーンナックル	遠目から立ち強パンチ
❻ドラゴンスープレックス	つかみ技。左右方向＋強パンチ
❼ジャンピングチョップ	斜めジャンプ強パンチ

F12 Fighter M.BISON バイソン

鉛のように重いパンチですべてを破壊!

❶バッファローストレート	遠目から立ち強パンチ
❷ダッシュストレート	強パンチボタンで出す
❸エルボ	立ち弱キック
❹ダッシュアッパー	強キックボタンで出す
❺ボディーブロー	接近しての立ち中キック
❻ブーメランフック	斜めジャンプ強パンチ
❼レッグクラッシャー	しゃがみ強キック

ルール、応募方法等は前のページを見て下さい。

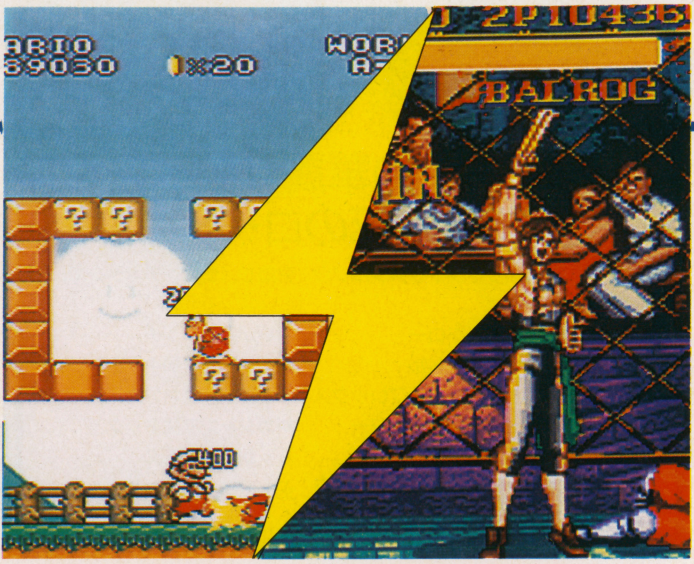
IGHT TOURNAMENT

D-SCOPE

DENGEKIスコープ

電撃マーケティングリポート

ミリオンソフトって知ってる？　"ミリオン"＝100万。つまり100万本売れちゃうビッグタイトルのことを、流通関係者はこう呼ぶのだ。そしてこの7月は、ミリオンソフトが続出する豊作の月。7月20日現在、その2大タイトルが発売された直後に、ちまたのお店の人を電撃取材。市場ってやつが見えましたぜ。



発売直後の市場を電撃調査！2大ビッグタイトルはどう売れた？

夏のビッグタイトル2本　さて、その売れ行きは？

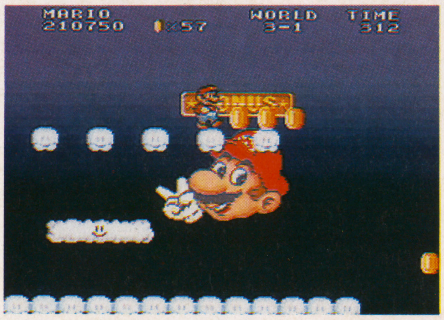
今までビッグタイトル同士の発売が接近することって少なかったけど、今年はニアミスあり。７月10日の『ストIIターボ』と、14日の『スーパーマリオコレクション』だ。どちらも発売前からミリオンソフト(＊1)として流通関係者に注目されていたソフト。そこで電撃は７月20日現在のゲームソフト店売り上げデータを入手した。今回はこれをもとに今のＳＦＣ市場を見通してみるぞ。

さて、結果は右ページの通り。結果的にはどちらのソフトもほぼ完売御礼で、バンバンザイみたい。

「今のところ、『ストIIターボ』が100万本以上、『スーパーマリオコレクション』のほうが30万本ぐらい市場に出回っているんじゃないでしょうか。10万本売れればヒット(＊2)というＳＦＣソフトの中で、やはりこの２つは歴然としたビッグタイトル。『マリオ〜』のほうも、これからずっと売れ続けて100万本以上売れるのは確実でしょうね」（サンプル店Ａの人）

もうお約束のミリオンソフトなのだ。けれど、この数字だけでは見えない裏事情というものもあるのだ。

「今の対戦格闘ブームを作り上げた『ストIIターボ』ですけど、前作の勢いはちょっとトーンダウンしてるみたい。前作は最終的に250万本ほど発売されましたけど、今回はその半分から３／４ぐらいでしょうか。『マリオ〜』のほうは逆に、勢いがあってちょっと悩んでるんですけどね」（サンプル店Ｂの人）



☗予想以上の売れ行きという『スーパーマリオコレクション』。だって楽しいもんね。

こんな慎重な声もある。『マリオ〜』に勢いがあって悩むというのは、他のソフトの売れ行きに影響しちゃうから、ということらしい。それを任天堂が考えてかどうか、そういえば最近のテレビでも『マリオ〜』よりもスコープ関係のコマーシャルが目立つみたいだね。

「それほど勢いはなくても、ずっと売れ続けていくのが『マリオ〜』のスタイルでしたからね。ハードを買うときに１本ソフトを一緒に買うとしたら、『マリオ』みたいな感じで(＊3)」（前出・サンプル店Ａの人）

人気があって売れ過ぎても悩みの種なんて、ゲームソフトってなかなか難しいものなんだね。

用語解説

(＊1)ちなみに昨年のミリオンソフトは、『ストリートファイターII』『ドラクエV』『FFV』『スーパーマリオカート』の４タイトル。う〜む、壮観なラインナップだね、さすがに。(＊2)10万売れてヒット、コストがペイできるラインは３〜４万本とのこと。(＊3)ファミコンでもそうだけど、ハードと一緒に欲しいソフトはやっぱり『マリオ』。今後他のビッグタイトルが発売されてハードも売れるとき、この『スーパーマリオコレクション』も売り上げを伸ばすことになるんだろうね。寿命の長いソフトになりそう。

©1993 Nintendo　©CAPCOM

最新ニュース満載! ゲームファン必見の情報ページ

ミリオンソフト売れ行きDATAチェック(電撃調べ)

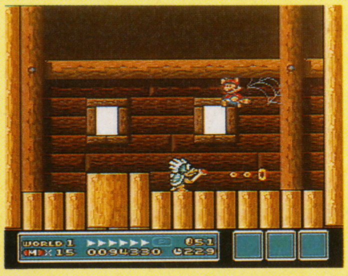
スーパーマリオコレクションの場合

予想以上の売れ行きという『マリオ』の集大成ソフト。セーブ機能もついて、ACTゲームとはいえ、じっくり1ステージごとに遊べてしまう。映画「スーパーマリオ」の公開記念作品でもある。

	サンプル店A	サンプル店B	サンプル店C
売り値 定価9,800円・込	9,800円・込	9,800円・込	7,390円
仕入れ数	320本	230本	5,000本
売れ数	完売	201本	完売
売り上げ率	100%	87.4%	100%

VOICE

●SFC持ってると、メモリアルソフトとして持ってなきゃいけないソフトって感じがして買われる人も多いようです。●これから初めてやろうという人も、昔遊んだ人もこのソフトは買っていかれます。コンスタントに売れていくでしょうね。



ストリートファイターⅡターボの場合

前作ほどの勢いはないと言われるけど、それでも発売後1週間ちょっとで100万本近く出回るソフトなのだ。これから国技館のイベントもあるし、まだ結果を見るのは時期が早いのかもしれない。

	サンプル店A	サンプル店B	サンプル店C
売り値 定価9,980円	9,000円・込	8,980円	8,000円・込
仕入れ数	400本	600本	10,000本
売れ数	完売	509本	完売
売り上げ率	100%	84.8%	100%

VOICE

●アーケードの新作も出るようですけど、SFCでもこれから、格闘ACTゲームの定番ソフトとして、シリーズ作が出ても売れていくと思います。●発売初日はやっぱりすごかったですよ。ハードも一緒に買われていく方も多かったですし。

売れ行き状況を追求 『マリオ』の購買層は?

もう少しこの2タイトルの売れ行き状況を掘り下げてみよう。まず『ストⅡターボ』だけど…。

「今回、『ストⅡ』のファン意識が2つに分かれたと思うんです。1つは、スピードもアップして、バージョンアップ版とはいえゲーム性が今までとはまったく別モノになったと感じた人。もう1つは、バージョンアップ版としてだけのとらえ方で、前作を持ってるからいいや、という人。今回この2番目の人が予想以上に多かったんでしょうね」(前出・サンプル店Bの人)

そうか……。でも実際遊んでみると、あのスピードの速さは、格闘ゲームとしてホントに別モノだと思うんだけど。裏コマンド(*4)もあって、いろんな遊び方もできるし。時間がたってそれがもっと認識されたら、頭打ちどころじゃなくて、もっと売れちゃうのかも。

「予想以上の反響の『マリオ～』は、『ストⅡターボ』とも購買層がバッティングせずに20歳以上で子供がいるファミリー層(*5)とか、女性の方が多く買われているようです」(前出・サンプル店Bの人)

『マリオ～』人気の裏では、同様の購買層を狙う夏商戦の他ソフトに影響すると心配されてる。でも、楽しいゲームを遊びたいっていうボクたちの望みは1つ。SFCソフトでも新作が続々登場(*6)したけど、楽しければなんとか手に入れちゃうもんね。

さて今回の市場調査、これは発売直後のもの。年末になったらどういう結果になってるかもちょっと楽しみだね。

用語解説

(*4)10倍速モード、必殺技禁止モードなど、けっこうウラワザが隠されてるらしいのだ。(*5)いわゆる〝ヤングアダルト・ニューファミリー〟ってやつですな。(*6)8月25・26日に開催されるファミコンスペースワールド'93では、SFC、FC、GB合わせて、なんと255タイトルも出展されるのだ。いちおう年末までに発売希望のソフトたち(とはいっても発売が来年に持ち越されるソフトもあると思うけど)だから、とにかくすごい数! このソフト情報については、32ページからの特集を見てね。

■ゲーム界のいろんなNEWSをまとめて公開。周辺情報も完全フォロー!!

『ストIIターボ』TV-CFソング 筋肉少女帯記者会見&試写会

今話題の『ストIIターボ』ＴＶ－ＣＦ発表とこのＣＦソングを歌う筋肉少女帯の記者会見が先日行われた。「春麗が得意」というボーカルの大槻ケンヂも「迫力あるゲームなので、それに負けないノリで作った」と、この曲にかける意気込みを、冗談を交えながら語ってくれたぞ。同時に会場ではこのＣＦも上映。まだ見たことのない人のためにおさらいしておくと、このＣＦには２種類ある。ロケ地をタイのバンコクに選び、ひとつは「滝とガイル編」。ジャングルの中をかきわけてトレーニングしている設定のガイルもの。そしてもうひとつは「月と春麗編」。精神面を鍛える春麗が「気功拳」を修行する。どちらもベガとのバトルシーンがある。春麗役には前作『ストII』ＣＦで好演した水野美紀ちゃんが続投。子供のころ、少林寺拳法を習ったという彼女の演技は迫力満点。ゲーム同様ＣＦとＣＦソングも大きな話題となるのはやはり大作の証明か。

⬆前作のＣＦソング「バトル野郎～100万人の兄貴～」も好調な筋肉少女帯。

⬆ジャングルの中の滝で修行する設定のガイル。

⬆寺院を背景にしたベガとガイルの闘いロケ風景。

⬇「月と春麗」編。バンコクをロケ地に選び迫力のバトル。

渋谷の街にマリオ SFX館が出現した!

映画「スーパーマリオ　魔界帝国の女神」が大好評上映中だが、この映画に実際に使用されたグンバ、ヨッシーや衣装を展示する「スーパーマリオＳＦＸワールド」が渋谷ＢＥＡＭで開催。場内には映画のＳＦＸ世界を再現する「ムービーゾーン」や、ハリウッドに実在する工房「ワークショップゾーン」、ＣＧに触れる「体験ゾーン」の３コーナーを設置。映画では体験できない世界に遭遇できるぞ。最終日にはクルマやグンバのオークションも予定。営業時間11：00～20：00、８月30日まで。

➡体験ゾーンではこんなＳＦＸシーンの一コマも体験できる!?

⬅マリオ役のボブ・ホスキンスはグンバと映画の記者会見。

⬅共演のジョン・レグイザモ（左）とサマンサ・マティス（右）。

業界 表&裏情報

●『マリコレ』と『ストIIターボ』が目立った７月だけど、それ以外にけっこう人気があるのが『第３次スーパーロボット大戦』。あるお店では売り上げも３位という好調ぶり。●東京・池袋のサンシャインシティでは、８月29日までナムコ・ゲームフェスティバルが開催されてる。ナムコの超リアルなＣＧ映像、最新ゲームに触れるチャンス。８月21日・制服向上委員会、22日・ラジオＷＡアメリカン、28日・セクシーメイツ、29日・星川揺のサイン会もあり。●７月11日東京・秋葉原のヤマギワでワンダーメガ２を使ったイベントが。あの『シルフィード』（ゲームアーツ）も遊べて大盛況。●映画「スーパーマリオ」をもっと楽しむための本が２冊登場。小説の「映画原作スーパーマリオ」と「メイキング・オブ・スーパーマリオ」だ。どちらも小学館から。●８月に開催されるファミコンスペースワールド'93を前に新作が続々公開されている。けれど流通関係者の噂では、まだまだ大手メーカーがＲＰＧの隠し玉を持ってるなんて声もある。これからの続報に注目しておくように。

⬆映画のマリオがよくわかる２冊。

第13回CSG新作発表会出展メーカー

9月8日より名古屋を皮切りに開催されるCSG新作発表会に出展する60社が決定した。詳しい会場、日程はデータイースト㈱・コンシューマ国内営業部へ。☎03(5370)0714

		名古屋	大阪	福岡	札幌	東京			名古屋	大阪	福岡	札幌	東京
1	コナミ	○	○	×	×	○	31	セタ	○	○	○	○	○
2	SUNSOFT	○	○	○	○	○	32	ソフエル	○	○	○	○	○
3	ジャレコ	○	○	○	○	○	33	ダイナミック企画	○	○	○	○	○
4	セガ・エンタープライゼス	○	○	○	○	○	34	テクノスジャパン	○	○	○	○	○
5	タイトー	○	○	○	○	○	35	テクモ	○	○	○	○	○
6	データイースト	○	○	○	○	○	36	データム・ポリスター	○	○	○	○	○
7	ナムコ	○	○	○	○	○	37	TENGEN	○	○	×	×	○
8	ハドソン	○	○	○	○	○	38	東映動画	○	○	○	○	○
9	ケムコ	○	○	×	○	○	39	東芝EMI	○	○	○	○	○
10	アイマックス	○	○	○	○	○	40	トンキンハウス	×	○	×	×	○
11	アスキー	○	○	○	○	○	41	日本物産	○	○	○	○	○
12	アスク講談社	○	○	×	×	○	42	日本テレネット	×	○	×	×	○
13	アスミック	○	○	○	○	○	43	PACK-IN-VIDEO	○	○	×	×	○
14	アトラス	×	○	×	×	○	44	バリエ	○	○	○	○	○
15	アルトロン	○	○	○	○	○	45	バンプレスト	○	○	○	○	○
16	インテック	○	○	×	×	○	46	ビクターエンタテインメント	○	○	×	×	○
17	インフォコム	○	○	×	×	○	47	VIC TOKAI	○	○	×	×	○
18	ヴァージンゲーム	○	○	×	×	○	48	ビーピーエス	○	○	×	×	○
19	NECアベニュー	○	○	○	○	○	49	ヒューマン	×	○	×	×	○
20	エポック社	○	○	○	○	○	50	マイクロキャビン	○	○	×	×	○
21	エレクトロニック・アーツ・ビクター	○	○	○	○	○	51	メサイヤ	○	○	○	○	○
22	カプコン	×	○	×	×	○	52	メディアリング(仮)	○	○	○	○	○
23	カルチャーブレーン	○	○	○	○	○	53	やのまん	○	○	○	○	○
24	キングレコード	○	○	○	○	○	54	ヨネザワ　ソフトウェア事業部	○	○	○	○	○
25	ケイ・アミューズメントリース	○	○	○	○	○	55	リバーヒルソフト	×	○	×	×	○
26	ケイエスエス	○	○	○	○	○	56	アイレム	○	○	○	○	○
27	GAME ARTS	○	○	×	×	○	57	エピック・ソニーレコード	○	○	×	×	○
28	ココナッツジャパン	○	○	×	×	×	58	タカラ	○	○	×	×	○
29	サミー	○	○	○	○	○	59	イマジニア	○	○	○	○	○
30	ショウエイシステム	○	○	○	○	○	60	アイ・ティー・シー	○	○	○	○	○

イマジニア・プロパッド発売日近し!

イマジニア㈱からスーパーファミコン専用のコントローラ「イマジニア・プロパッド」が近く発売の予定だ。必殺コマンドが入力されていて『ストII』、『ストIIターボ』、『餓狼伝説』など30もの必殺技が買ったその日から使えるのだ。オリジナルの必殺技も6つまで登録可能。秒間30発の連射機能、すべてのボタンでオート設定可能という嬉しい高機能だ。気になる値段は、3,980円(税別)。発売は8月下旬以降になるとのこと。同じく透明ボディの「イマジニアパッド」1,980円(税別)も発売されるので、チェックしておこう。

⬆ボディも洗練されていてオシャレになった！　イマジニアの新製品発表会で初登場した「イマジニア・プロパッド」。発売日はまだ未定だが、店頭に並ぶ日は近い!?

データイーストがネオ・ジオに参入!

データイーストでは初のネオ・ジオ専用ソフト『MIRACLE ADVENTURE』を発表。発売日は未定だが、8月26～28日のアミューズメントマシンショーには出展される。1レバー3ボタンで2人同時プレイ・途中参加可能。ヨーヨーを使ったユニークな操作系、コミカルなキャラなど見所満載のゲームだぞ。

⬆世界中に散らばる財宝のありかを示した地図を探しに出かける、という設定の冒険アクションゲーム。

ゲームソフト売場担当者がキャッチする業界ウラ話

SHOPPERS' EYE

『ドラクエVI』発表に寄せて期待の言葉

「個人的にはACTとかSTGが好きで、SFCではカプコンさんの『アラジン』に注目してるんです」という東京・銀座、博品館の大塚さん。さて先日発表された『ドラクエVI』はどうでしょ？

「今でも『V』が、確実に売れてくんですよね。『ドラクエ』は前作をやってない人でも最新作にすんなり入っていけますし、ユーザー層がいつまでも広いんです。ゲームする年齢層が上がっても、『ドラクエ』は小学生のファンを持っていて、ファンが新陳代謝してるっていうか。よく比較される『FF』とは、お店の人の目からすれば、そこが違う部分みたい。『VI』でまた新しいファンが増えるでしょうね」

『V』は賛否両論だったけど、大塚さんは"賛"の人。『I・II』も楽しみだそうです。

今号のSHOPPER

博品館TOYPARK 大塚千晶さん

銀座の小さなテーマパークみたいな、夢いっぱいのお店。5階までのフロアにはおもちゃがぎっしりなのだ。ゲームフロアにはアーケードコーナーもあるぞ。

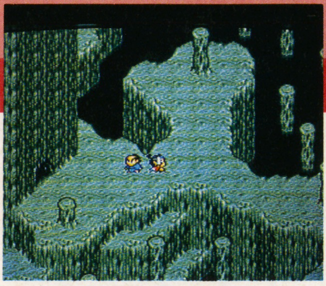
HIGH VOLTAGE GAMES

ハイボルテージゲームズ〜電撃オススメGAMES

圧倒的人気を誇る時代劇風RPG『桃伝』が6年ぶりに全面改装。5つの新システムと多彩なイベントを搭載して登場するぞ。また新たな伝説が生まれそうだね。

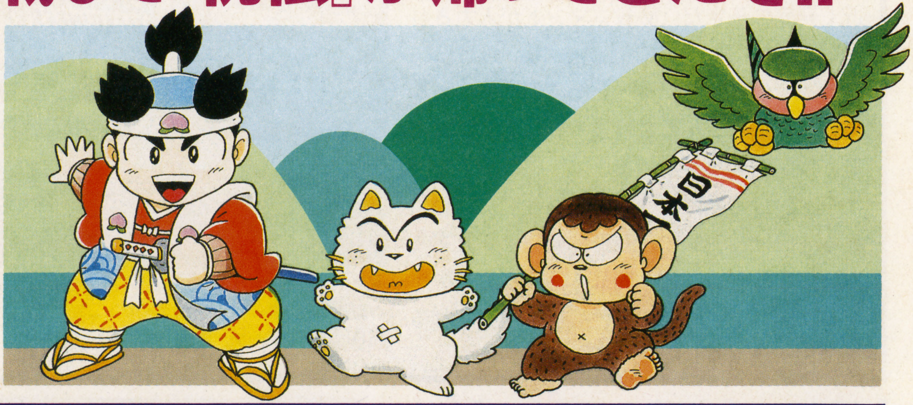
この力強いタイトルを見よ！　これは黒沢映画の題字などを手がけ、日本を代表する書家と呼ばれる、今井凌雪が『新・桃伝』のために書いたものなのだ。

SFC	年末発売予定	
RPG	16M	Ⓑ
ハドソン		価格未定



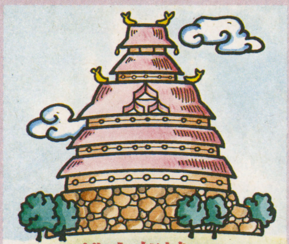
5大システムを搭載して『桃伝』が帰ってきたぞ!!

超人気RPGの『ＦＦ』や『ＤＱ』が続々とSFCで進化を遂げていくなか、ひとつ沈黙していた最後の大物RPG『桃伝』が、６年の月日を経てついに新作となって登場するぞ。もちろんゲームデザインは、さくまあきら。この６年間温めてきたアイデアを、すべて投入したという16メガの自信作だ。とくに注目すべき点は５つの新システム。グラフィックの演出、ストーリーの展開などに、『桃伝』らしさがたっぷり盛り込まれているのだ。さあさあ、みなさんお立ち合いあれ。



史上最強!! イベントの数々

新作には現在決まっているものだけでも26のイベントがあり、さらに連日のように新しいイベントが追加されているという情報もキャッチしているのだ。つまり、ここに紹介している３つのイベントは、ほんの一例にすぎないってことなのだ。たとえば、豪華賞品が当たる〝富クジ〟、ミニゲームの〝福笑い〟や〝弓矢打ち〟といったイベントが続々登場。また、年号問題を連発する〝歴史の鬼〟、数学問題で頭を悩ませる〝数学の鬼〟など、新作でもギャグキャラが笑わせてくれるぞ。

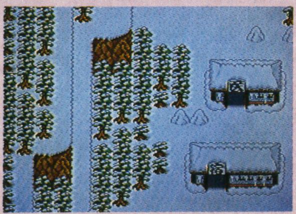


桃太郎城

⬆どこにでも建てられ、自分で名前がつけられる。仕掛けも思いのままだ。

人気度システム

⬇事件を解決すると人気度アップ。買い物が半額になるなど冒険が有利に。



好感度No.1 銀次

➡女の子に断然人気なのが銀次なんだって。今回はその人気に応えて前半から登場するぞ。

©HUDSON　イラスト／長島弘美(桃太郎城)

期待の新作ゲーム4本立てでぶっちぎるぞ!

業界初 その壱 マップは自然にまぁ～るく
Bevel View Map

マップは斜め俯瞰(ふかん)の見下ろしタイプ。しかも、地表の丸みが自然に表現されていて、遠くのほうの風景がかすんで見えるように画面処理されているのだ。村などに向かって歩いていくと、村が向こうから近寄ってくるようなイメージでグラフィックが手前に流れる。

⬆ファミコン版の平面マップと比べると、グンとリアルになって遠近感が感じられるようになっている。

⬆こちらは雪国でございま～す。微妙なグラフィック処理で地方の特色もバッチリ表現されているのだ。

業界初 その弐 勝手気ままにウォーキング
Active Walking System Story

いままでのRPGでは、パーティが数珠つなぎで移動するのが鉄則のようだけど、『新・桃伝』ではみんなバラバラに移動。まるで自分の意志を持っているようだぞ。

あっちこっちにてんでバラバラ?

⬆村の人とカン違いしそう? パーティの仲間はバラバラに移動するのだ。

業界初 その参 パーティは969種
Variable System Story

今回は桃太郎の冒険に20人の仲間がお供をしてくれるのだ。パーティは4人まで組めるので、桃太郎以外の3人を好きなように組み合わせることができる。しかも、パーティを組んだキャラクターによって、物語の展開が変わってくるぞ。誰を選ぶか迷っちゃうね。

業界初 その四 お天気によって戦い方が…
Tactical Weather Battle

天候が戦闘に影響するのも『新・桃伝』の特徴のひとつ。なんと、天候によってキャラの強さが変わるのだ。晴れの日は金太郎、雨の日には黒河童が強くなるぞ。天気予報はないのかな?

⬇雨の日はシトシトピッチャンなカンジ。こんなジメジメの日は黒河童の出番だ。炎の術は使わないほうがいいね。

⬅太陽の光がサンサンと降り注ぐ晴れた日の戦闘画面。元気ハツラツな金太郎のパワーが爆発するぞ。

業界初 その五 ゲーム版字幕スーパー
Superimpose System

外国の映画なんかを観ると、画面の横に日本語訳が表示されるよね。これを字幕っていうんだけど、『新・桃伝』ではメッセージ表示にこれと同じシステムを採用。しかも村での会話と戦闘では表示方法も異なるのだ。まるで映画を観ているような気分で、情緒豊かなストーリーが味わえるぞ。

⬇ウインドウと違って背景画面をジャマしないから、とっても自然なカンジ。

前作の発売から1年半の充電を経て『ロマ サ・ガ2』の存在が明かに！
想像を絶するパワーアップを実現して、新たなる感動の物語が始まる。

第2幕は、今年末に発売予定 大容量でさらなる進化をみる

多彩なキャラクター設定、フリーシナリオシステムなど、自由度の高い設定で人気の『ロマ サ・ガ』に早くも続編登場のニュース！ すでにストーリーの大筋は完成。プログラムと並行して演出やグラフィックも進められているらしい。システムもすでに6割程度完成しているそうで、今年末の発売に向けて急ピッチで開発が進められている。前作の倍、16メガの大容量で、さらなる大進化を遂げそうだ。

ジェラール
最初に発表されたキャラ。パーティの中でも中心的存在とみるべきか？

ベア
装備から見て竜騎士のような性格のキャラクターだろうか。ベアといえば「熊」だけど？

Romancing SaGa 2™
ロマンシング サ・ガ2

SFC	12月発売予定	
	RPG	16M	Ⓑ
	スクウェア		価格未定

キャット
その名のとおり猫のような、しなやかな女の子。見たところ魔道士的な性格に見えるのだが。

テレーズ
ボウガンを武器とする、もう1人の女性ファイター。キャットよりも大人っぽい感じだぞ。

ジェイムズ
自分より大きな剣を持つ、勇猛な戦士タイプか。どちらかというとクールな印象だ。

仲間のキャラは総勢200人以上！

とにかくスゴイのがキャラクター数。仲間にできるキャラは傭兵のようなノン・プレイヤーキャラを含め、なんと200人以上という。また新しいグラフィック、前作の会話システムのような新しい試みもドンと盛り込まれる予定なのだ。なんたって16メガ。予想もつかないあっと驚く仕掛けもあるという。といってもシステム的には前作と共通の部分が多く、前半で枝わかれを作りながらも最終的には1つの目的を果たす物語、サイドビューの戦闘など、前作で好評だった資産はしっかり継承するらしいぞ。

 ©スクウェア 1993

スーパーファミコンマウス™

マリオとワリオ

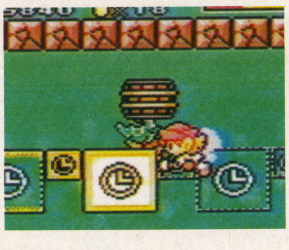
マウスをトコトン楽しむための本格的ゲーム。マリオファミリーが総出演する全10ステージ100面の力作だ。

SFC	8月27日発売	
ACT	8M	Ⓜ
任天堂		¥6,800(込)

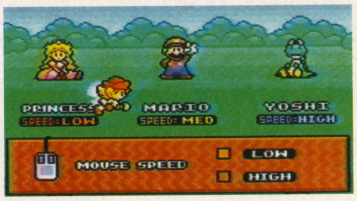
マウスの楽しさをきわめたアクションパズルだ!

妖精の森で迷子になったルイージを探していたマリオたちは、宿敵ワリオにバケツをかぶせられてしまった。前が見えないマリオたちは、ただ前進することしかできないのだ。さてきみは、森の妖精になってマリオを誘導。みごと、ルイージのいる場所に誘導すればクリアだ。ルールは簡単だけど、途中には危険なトラップがあってたいへんだあ〜。

主人公は妖精



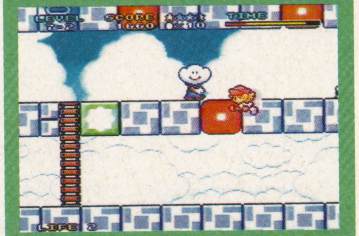
☗妖精ワンダを操って、ルイージのもとへ誘導するんだけど……。



スピードの違う3人を選べる

☗誘導するキャラは3人。一番足の速いヨッシー、足の遅いピーチ姫、そしてヨッシーとピーチ姫の中間の速さがマリオだ。どれがいいかは自分で調べてみよう。

他にもこんなトラップが待ちうけている



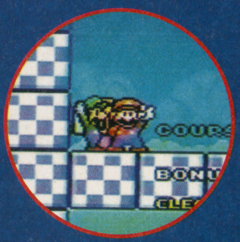
☗定期的にふくらんだり、しぼんだりする風船ブロック。タイミングが勝負。

☗氷の洞窟にはコウモリが。近づくと襲ってくる。たたいてやっつけろ！

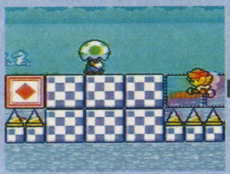
☗炎を吐くツボーンに注意。事前に壊すか炎を吐く方向を変えてやらないと。

このゴールを目指すのだ

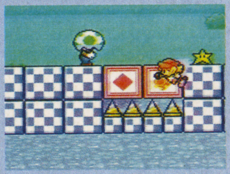
妖精は、すべてマウスで操作。ここにいるルイージのもとに誘導すればクリアだ。といっても途中のブロックにはさまざまな仕掛けが…。



ブロックをたたいて道をつくれ

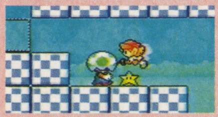


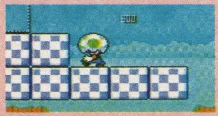
☗トゲブロック！　落ちたらアウトだ。こんな場所では…



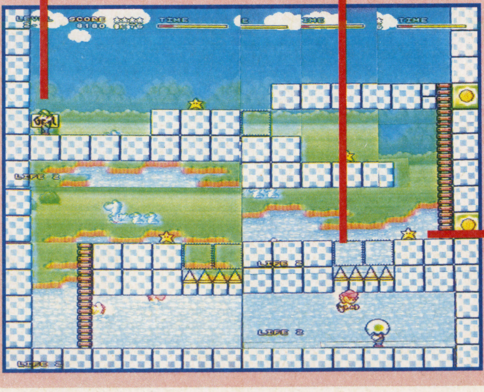
☗透明ブロックをたたき、ブロックを出現させよう。

方向転換もOK

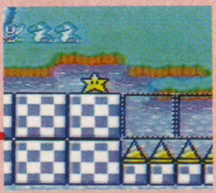




☗危険な方向に歩いているときはアタマをたたいてやると方向転換するぞ。



スター4つで1UP!!



☗各面にある4つのスターを全部集めると1UP。これもゲームの大きな楽しみ。

☆『マリオとワリオ』ソフト＋マウスセットも¥9,800で発売される。

©Nintendo

KABUKI ROCKS

カブキロックス

SFC	発売日未定	
RPG	12M	Ⓑ
アトラス		価格未定

『真・女神転生』でゲームファンを魅了したアトラスが送る爆笑RPG！

⬆主人公のモデルは人気ロックバンド、カブキロックスのボーカル氏神一番さん。元禄時代に生まれ、現在303歳なのだ。

主人公は役者！　ギター片手にバンド（パーティ）組んで冒険だ

本筋はシリアスなんだけど、ところどころに現れる痛快な爆笑コント。『KABUKI　ROCKS』は趣の異なる2つの要素をミックスさせたユニークなRPGだ。設定もかなり変わっていて、パーティを「バンド」、キャラクターを役者と呼ぶのだ。さらに魔法は「歌武器（かぶき）」と呼ばれ、歌うことによって効力を発揮。他にも楽しい設定がいろいろ、ギャグ満載の会話も笑わせてくれるぞ。ストーリーはPCエンジン『天外魔境』を手掛けたREDカンパニーが担当。ゲームと同名のロックバンド〝カブキロックス〟のリーダー、氏神一番（うじがみいちばん）を主人公とした完全オリジナルなのだ。ギター片手にバンドのメンバーを集め、目指すは千両役者。舞台での戦闘も見ものだぞ。

⬅フィールド画面はオーソドックスな斜め見おろし型だ。天候が時間とともに変わるぞ。

爆笑コント連発！ハリセンがうなる！

⬅街にはカラオケ屋、地蔵寿司チェーン、相性占い屋など、珍しい店が並んでいるぞ。

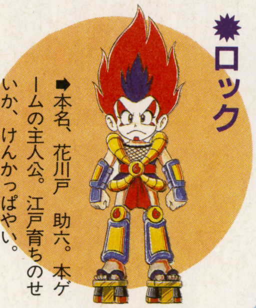
STORY

主人公ロックの父親、スケノブは影武者として連ダコ惑星群を統治していた。しかし将軍を継いだ若殿、天斎は「モンスター憐れみの令」などと悪政を施す。世は再び暗黒の時代へ…。

マッキー

⬅本名、三浦　揚巻。姉さん女房的なキャラクター。気は強いが優しい心の持ち主。

ロック



⬅本名、花川戸　助六。本ゲームの主人公。江戸育ちのせいか、けんかっぱやい。

ベンケイ

⬅本名、武蔵　弁慶。質実剛健、気真面目という、体育会系の人物。力だけは人一倍。

このゲームは最大10人のキャラが登場。パーティの入れ替えはフィールド上であれば、あるアイテムを使って「控えカーゴ」（楽屋のようなもの）をよび出して行うことができるのだ。

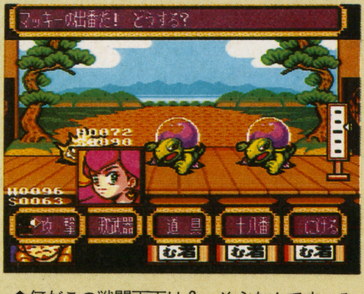
ユニークな戦闘！　敵もパンクな野郎たちだ

魔法システム

魔法は「歌武器（かぶき）」と言われている。「冷凍・イットビー」など個性的な名前がついているぞ。

作曲システム

歌武器（かぶき）には固有のメロディーが設定されている。それをみつけると、より強力な魔法が！



⬆何だこの戦闘画面は？　そうなんです、みなさん役者なので戦闘は舞台の上！

 ©1993 ATLUS／RED　※ゲーム画面は開発中のものです。

VANTAN
DENNOH
INTELLIGENCE
COLLEGE

「志」電脳遊戯創造人間

今はもう、ゲームの域を越えたプラス・αが必要な時代なのだ。
ただ単に面白いだけのゲームは淘汰されてしまう。
そんな、最先端を目指す者のために、この学校は存在している。

'94募集COURSE

- シナリオ＆キャラクターデザインコース
- ゲームプログラムコース
- コンピュータグラフィックスコース
- 動画アニメーションコース
- 映像クリエイトコース
- デジタルサウンドコース

INFORMATION

当学院に関して興味のある方は、案内書無料請求のハガキをご利用下さい。
8/13(金)〜8/31(火) 入学相談会(日・祝除く)
8/27(金) 総合説明会 I
8/29(日) バンタン模試 I

地区模擬試験

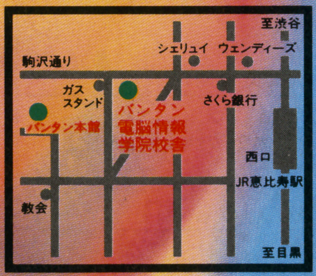
8/29(日) 仙台・名古屋・大阪・福岡

地区説明会

9/5(月) 北海道

ADDRESS & MAP

バンタン電脳情報学院
〒150 渋谷区恵比寿南3-1-8-8 DS
0120-03-4775
★資料請求(無料)は、ハガキかフリーダイヤルで。



SOFT RANKING
ソフトランキング

SUPER FAMICOM 売り上げBEST 15

『ストリートファイターIIターボ』が、予想どおり初登場でダントツのトップ。前回1位の『スーパーフォーメーションサッカー』も健闘しているが、1位との差はかなり大きい。なお『ストIIターボ』の初回出荷本数はかなり余裕をもって設定された模様。品切れで買えないなんてことはないようだ。

1 ストリートファイターII ターボ　152,947

カプコン	
7月10日発売	
￥9,980	ACT
前回 ──	初登場

さすがはこの夏の目玉。他を圧倒するポイントで堂々のトップ獲得だ。初回出荷本数が多かったことから、品切れ状態はほとんどなさそう。

2 スーパーフォーメーションサッカー2　61,209

ヒューマン	
6月11日発売	
￥8,500	SPG
前回1位	登場2回

大作に押されトップからは後退してしまったが、人気は根強い。ナムコの『プライムゴール』とともにサッカーの定番となりそうだ。

3 スーパーボンバーマン　45,423

ハドソン	
4月28日発売	
￥7,800	ACT
前回3位	登場5回

こちらも健闘しているのだが、上位2本と比べるとポイント差が大きすぎる。しかし、このまま当分は上位で頑張ってくれるだろう。

4 エストポリス伝記　42,398

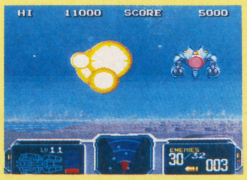
タイトー	
6月25日発売	
￥8,900	RPG
前回4位	登場2回

強力な新作の勢いにもめげずに上位にとどまった。今のところ競合ゲームがないが、『聖剣』がリリースされるとちょっとつらいかもしれない。

5 スーパースコープセット　21,875

任天堂	
6月21日発売	
￥9,800(込)	ETC
前回2位	登場2回

人気が持続せず、任天堂のSFC新作にしては速いランクダウンとなった。対応ソフト『ロードハンティング』で盛り返せるか？



6 早指し　二段森田将棋　19,812

セタ	6月18日発売	ETC
￥14,800	前回6位	登場2回

7 スーパーファミリーテニス　13,276

ナムコ	6月25日発売	SPG
￥7,900	前回5位	登場2回

8 ドラゴンボールZ　超武闘伝　12,315

バンダイ	3月20日発売	ACT
￥9,800	前回8位	登場7回

9 GP1　11,238

アトラス	6月25日発売	RCG
￥8,800	前回7位	登場2回

10 ヨッシーのクッキー　9,923

BPS	7月9日発売	PZG
￥6,600	前回 ──	初登場

11 スーパーファミスタ2　8,341

ナムコ	3月12日発売	SPG
￥7,900	前回9位	登場8回

12 メタルマックス2　7,395

データイースト	3月5日発売	RPG
￥9,500	前回12位	登場4回

13 スーパーテトリス2+BomBliss　6,542

BPS	'92年12月発売	PZG
￥8,500	前回14位	登場5回

14 スーパーマリオカート　4,652

任天堂	'92年8月発売	RCG
￥8,900(込)	前回15位	登場6回

15 ドラゴンスレイヤー英雄伝説II　4,239

エポック社	6月4日発売	RPG
￥9,800	前回13位	登場3回

『ストⅡターボ』がトップを独走！

FAMICOM 売り上げBEST 10

久々にサードパーティーから強力なソフトが出てきた。前評判も高かった『うしおととら』が高ポイントを獲得して今回のトップ。前回1位の『星のカービィ』を2位へと追いやった。2位の『カービィ』がこのまま後退していくのか、それともまたトップに返り咲くのか、今後の展開に注目したい。

1 うしおととら 深淵の大妖 32,870

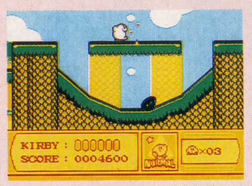
ユタカ・バンダイ	
7月9日発売	
￥7,800	RPG
前回 ――	初登場

ユタカ・バンダイの夏の新作がファミコンチャートのトップを飾った。期待度の高さがきちんと売り上げにも反映されたようだ。

2 星のカービィ 12,589

任天堂	
3月23日発売	
￥6,500(込)	ACT
前回1位	登場6回

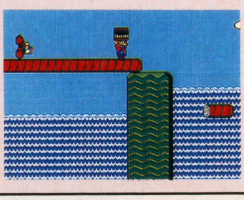
こちらは久々のランクダウン。しかし『うしおととら』のポイントが落ちたときに、またまた上昇する可能性もないわけではない。



3 スーパーマリオUSA 4,720

任天堂	
'92年9月発売	
￥4,900(込)	ACT
前回3位	登場13回

前回急上昇を果たしたまま3位に残留。今回も他の新作の元気のなさを露呈するようなランキングになってしまった。次回の順位に注目。



4 ダービースタリオン 全国版 4,420

アスキー	'92年8月発売	SLG
￥7,200	前回 ――	登場8回

5 くにおくんの熱血サッカーリーグ 4,120

テクノスジャパン	4月23日発売	SPG
￥6,500	前回4位	登場4回

6 ヨッシーのクッキー 3,123

任天堂	'92年11月発売	PZG
￥4,900(込)	前回7位	登場12回

7 ロックマン5 2,549

カプコン	'92年12月発売	ACT
￥7,800	前回5位	登場12回

8 マイティファイナルファイト 2,251

カプコン	6月11日発売	ACT
￥6,500	前回2位	登場2回

9 ファミスタ'93 1,857

ナムコ	'92年12月発売	SPG
￥4,900	前回9位	登場9回

10 テトリス2+BomBliss 1,320

BPS	'91年12月発売	PZG
￥6,500	前回10位	登場9回

FROM USA USAから届くホットな情報
市場低迷、今後の新作に期待！

	ゲームタイトル(メーカー)
1	STAR FOX(Nitntendo of America) 日本(スターフォックス／2月21日発売／任天堂)
2	STREET FIGHTER2(CAPCOM USA) 日本(ストリートファイターⅡ／'92年6月10日発売／カプコン)
3	TECMO SUPER NBA BASKETBALL(TECMO) 日本(テクモスーパーNBAバスケットボール/'92年12月25日発売／テクモ)
4	BULLS VS BLAZERS(ELECTRONIC ARTS) 日本(NBAバスケットボール／2月26日発売／EAビクター)
5	TINY TOON ADVENTURES(KONAMI) 日本(タイニートゥーンアドベンチャーズ／'92年12月18日／コナミ)

アメリカのゲーム市場は今、低迷期。爆発的に人気のある新作がないってことが大きな理由なんだ。だからチャートもほとんど動きの無い状態。この後の『ストⅡターボ』や『マリオコレクション』が発売されれば活性化するんだろうけどね。

スーパーNES注目ソフト
FINAL FANTASY MYSTIC QUEST
SQUARE ―スクウェアー

アメリカではもう1年前に発売されているこのスクウェアのソフト。以前にこのコーナーでも紹介したから、もうみんな知ってると思うけど日本でもついに9月10日に発売になるのだ。日本での発売が待ちきれないって人は、一足先にスーパーNESをプレイしちゃうってのもいいかも!? ただし文字はすべて英語表記なんだけどね。

●海外ソフトのお問い合わせは「メッセサンオー」に● (住所) 東京都千代田区外神田3-14-8 (電話) 03-3255-3443 (営業時間) 10:00～19:30／年中無休

調査協力店／博品館TOYPARK、キデイランド原宿店、ヤマギワ本店、おもちゃのデンマーク、池袋東口ビックカメラ、メッセサンオー、GAME FAN MAGAZINE

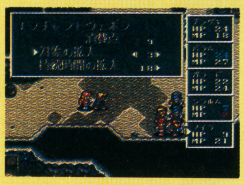
『聖剣伝説2』1本に集中

SUPER FAMICOM 前評判BEST 10

1 聖剣伝説2 99,237

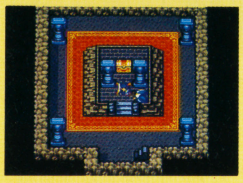
スクウェア	8月6日発売	RPG
¥9,800	前回2位	登場12回

2 ソード・ワールドSFC 62,540



T&Eソフト	8月6日発売	RPG
¥9,800	前回8位	登場10回

3 ドラゴンクエストI・II 61,276



エニックス	発売日未定	RPG
価格未定	前回3位	登場12回

4 MADARA2 45,309

コナミ	7月16日発売	RPG
¥9,800	前回4位	登場12回

5 トルネコの大冒険 28,658

チュンソフト	9月19日発売	RPG
¥9,600	前回10位	登場2回

6 MOTHER2 26,349

任天堂	発売日未定	RPG
価格未定	前回5位	登場12回

7 スーパーマリオコレクション 22,749

任天堂	7月14日発売	ACT
¥9,800(込)	前回7位	登場4回

8 ミスティッククエスト 19,230

スクウェア	9月10日発売	RPG
¥7,900	前回——	初登場

9 餓狼伝説2 18,265

タカラ	秋発売予定	ACT
価格未定	前回9位	登場5回

10 美少女戦士セーラームーン 11,205

エンジェル	8月27日発売	ACT
¥9,800	前回——	初登場

FAMICOM 前評判BEST 5

1 ぷよぷよ 61,209

徳間書店インターメディア	7月23日発売	PZG
¥5,900	前回2位	登場2回

2 ロックマン6 38,746

カプコン	秋発売予定	ACT
¥7,800(予)	前回5位	登場3回

3 ドラゴンボールZ外伝 32,090

バンダイ	8月6日発売	RPG
¥7,800	前回4位	登場3回

4 RPG人生ゲーム 23,871

タカラ	冬発売予定	RPG
¥7,800(予)	前回3位	登場11回

5 甲竜伝説ヴィルガスト外伝 21,408

エンジェル	7月30日発売	RPG
¥8,000	前回——	初登場

今なら買える！ 再販情報

スーパーテトリス2+BomBliss

SFC		
	BPS	
	¥8,500	PZG

去年の12月にSFCで発売されて、根強い人気が続いている名作PZG。普段はゲームをしないような人でも、すぐプレイできる簡単なルールで、幅広い年齢層に支持を受けている。8月に再販されるので、持っていない人はこの機会に手に入れたい1本。

⬅単純だけど奥が深い。これぞ究極のPZG。

パチンコ物語・パチスロもあるでよ!!

SFC		
	ケイエスエス	
	¥9,800	ETC

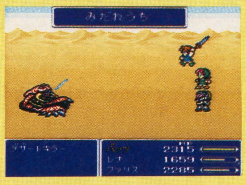
球の動きやリールの回転の感じなどを、超リアルに再現したパチスロ、パチンコゲーム。2人同時プレイパチンコや、懐かしのブロック崩しなど、ちょっとしたサブゲームが盛り込まれているのも楽しい。ファン必携の1本。9月に再販予定。

⬅パチンコ、パチスロを堪能できる1本なのだ。

『オウガバトル』の人気再び浮上

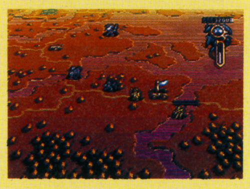
SUPER FAMICOM 読者人気BEST 10

1 ファイナルファンタジーV　85,204



スクウェア	'92年12月発売	RPG
¥9,800	前回1位	登場12回

2 伝説のオウガバトル　43,876



クエスト	3月12日発売	S・RPG
¥9,600	前回4位	登場7回

3 ドラゴンクエストV　41,209

エニックス	'92年9月発売	RPG
¥9,600	前回3位	登場12回

4 ストリートファイターII　35,428

カプコン	'92年6月発売	ACT
¥9,800	前回2位	登場12回

5 ドラゴンボールZ　超武闘伝　21,557

バンダイ	3月20日発売	ACT
¥9,800	前回7位	登場7回

6 ファイナルファイト2　21,394

カプコン	5月22日発売	ACT
¥9,000	前回——	初登場

7 スーパーマリオカート　18,630

任天堂	'92年8月発売	RCG
¥8,900(込)	前回8位	登場12回

8 弟切草　14,239

チュンソフト	'92年3月発売	ETC
¥8,800(込)	前回——	初登場

9 スーパーボンバーマン　11,774

ハドソン	4月28日発売	ACT
¥7,800	前回——	初登場

10 真・女神転生　10,054

アトラス	'92年10月発売	RPG
¥9,800	前回6位	登場10回

FAMICOM 読者人気BEST 5

1 ドラゴンクエストIII　61,204

エニックス	'88年2月発売	RPG
¥5,900	前回1位	登場11回

2 ファイナルファンタジーIII　38,702

スクウェア	'90年4月発売	RPG
¥8,400	前回3位	登場11回

3 星のカービィ　37,540

任天堂	3月23日発売	ACT
¥6,500(込)	前回2位	登場4回

4 ドラゴンクエストIV　28,731

エニックス	'90年2月発売	RPG
¥8,500	前回4位	登場11回

5 ファイアーエムブレム外伝　15,398

任天堂	'92年3月発売	S・RPG
¥6,800	前回——	登場4回

GAMER'S EYE

読者の期待に答える1本

東京都 うりさん

アルバートオデッセイ

SFC	3月5日発売	サンソフト	¥9,600

エンディングがちょっと……なんですが、続編をお作りになる予定はないのでしょうか、サンソフトさん？　Fanとしてとても期待しているんですが……。

サンソフト アルバートたちをあのままにしておきません。期待してて下さい。

⬅美しいフィールドは一見の価値あり。

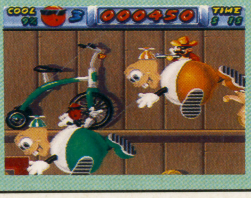
宮城県 亀田さん

クールスポット

SFC	11月発売予定	ヴァージンゲーム	¥8,900

とにかく、シンプルで可愛いキャラクター"スポット"が魅力。グラフィックも明るくきれいなので、楽しみです。年齢を選ばないACTという印象ですが。

ヴァージンゲーム 主人公スポットのユニークな動きが楽しいアクションゲームだよ。



⬅アメリカ生まれのポップなACT。

ゲーマーズ アイおハガキ大募集

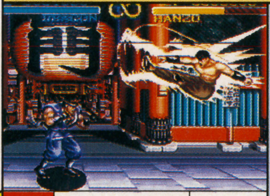
これから発売されるSFCかFCで、期待しているソフト1本とその理由、メーカーさんへの質問などを官製ハガキに書いて（140文字位で）応募してね。採用された人には電撃テレカをプレゼントするぞ。

新作CHECKER

新作チェッカー

夏の新作発売ラッシュもひと段落。今回は5タイトルだけど、なかなかの粒ぞろいなのだ。欲しいソフトがあったら、残りの夏休みでお金を使いすぎないようにしようね。

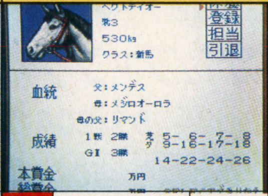
ワールドヒーローズ



忍者や魔法使いなど、8人の格闘家が登場する格闘ACT。ネオジオではできなかった同キャラ対戦が可能だ。

SFC	8月12日発売	ACT
	サンソフト	¥9,800

サラブレッド ブリーダー



実在の競走馬が実名で登録されている競走馬育成SLG。全国で開催される36レースすべてに勝つことが目的。

SFC	8月27日発売	SLG
	ヘクト	¥9,700

NEW GAME CHECKERS

オタピー大竹

ゲーム歴10年の生き字引き

ゲームの守備範囲が広く、ACTならなんでもこなす。『ゴエモン』や『スーマリ』が好き。

ワールドヒーローズ 7

ゲームとしてのクオリティは水準以上だと思う。だけどこのところ似たようなゲームが多すぎて……。〝絶対にこのゲーム以外では楽しめない〟的な部分がないのが残念なのだ。登場するキャラクターはヘンなヤツが多いので、イロモノソフトが好きな人は1度お試しあれ！

サラブレッド ブリーダー 7

ボクは競馬は詳しくないんだけど、これなら遊べる！　初心者でも遊びやすいように、きちんとゲーム内で説明してくれるし、1年目からレースに参加できるように仔馬を持った状態でスタートできるのもいい。マニアックな作品にならず、新しいユーザー層にアピールしようという意欲は評価できる！

アイドル弥生

ゲーム好きのアイドル

仕事が不規則なため、ゲームをするのが唯一の趣味。お気に入りは『ストII』や『ゼルダ』。

ワールドヒーローズ 8

アーケード版をやってないから移植のデキに関しては何もいえないけど、私は好きだな。キャラも多いし、みんな個性あるワザを使うからすんごく盛り上がるの。それに『ストII』と操作が似ていて、必殺技を出す時にわかりやすくてうれしかったわ。ただ、COMが必要以上にハメワザを使うのが許せない〜。

サラブレッド ブリーダー 6

またウマ・ゲーかあ…と競馬にうとい私は悩んでしまったけれど、これは結構わかりやすいしやりやすいわ。コマンド関係も複雑じゃないし、温泉に入るとかのビジュアルもほのぼのしてて楽しめた。特に馬の表情によってヤル気度を示すあたり面白いね。レース時、持ち馬がすぐわかるようにして欲しかったな。

びいず羽岡

マニアックなゲーマー

音楽にうるさく、忍耐のいるゲームが好き。『ロマ サ・ガ』や『ウィズ』がイカスらしい。

ワールドヒーローズ 7

遅く感じてしまうのは、もうしようがないのだろうか？『ストIIターボ』やっちゃったからなあ。世間じゃ『2』が話題だっていうのに、今ごろ『1』だし。でも、ゲーム自体の出来はバッチリなので、ファンなら買ってもソンはないでしょう。グラフィックはもちろん、サウンドの移植度のクオリティは高い。

サラブレッド ブリーダー 7

馬がイロイロと教えてくれるので、初心者にもわかる親切設計になっている。これくらい丁寧(ていねい)だと馬にモノを教えられてても、怒る気にはならんわな。実際数値的なモノはともかく、初めて競馬シミュレーションを理解できた(と、思いたい)。そういった意味でこれをステップにお勉強するのが賢いかな？

ビショップ小峯

おなじみのゲーム専門家

ゲームは触感だ！が信条。操作感のいいゲームが好き。例えば『コントラ』とか『ストII』とか。

ワールドヒーローズ 7

格闘ゲームにとって、登場キャラクターの個性も魅力のうちなのかもしれないが、1番大事なのは相手を殴ったときの手応えや気持ちよさ（スカッとする感覚）だと思う。その意味においてこのゲームは、殴ったときの手応えが不十分（効果音や絵の演出が不十分ということ）で、いまいち燃えきれない。

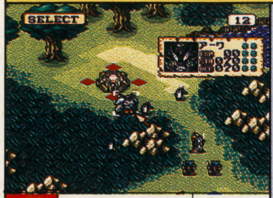
サラブレッド ブリーダー 7

やるべきこと(コマンド数)が少なくて、同じような作業の繰り返しになるけれど、シンプルかつ快適な操作性なので、ストレスを感じることなくプレイできる。馬の表情（顔つき）でコンディションがわかるシステムも面白い。わかりやすい内容なので、入門用のソフトとしていいと思う。

 イラスト／杉山真理

もうすぐ発売のソフトをチェックせよ!!

樹帝戦紀



全20マップを戦い抜くキャンペーン方式の戦略SLG。2人対戦モードと、1マップのみ楽しむモードがある。

SFC	8月27日発売	SLG
	エニックス	¥9,600

7 ストーリー的な部分は一切語られず、次々にマップをクリアしていくというあたり、人によっては好みが分かれると思う。それに移動済みのユニットがわかりづらいなど、不親切な点も目立つ。決められたターン内にギリギリの戦力でマップを攻略するというのは個人的に好き。初心者は手を出さないように！

5 確かにとっつきにくさもないし、システムの難解さもないの。でも、こんなに単調ではすぐに飽きちゃうよお。マップ上で行けそうなのに行けなかったりとか、ノンヘクスのためにかえってわかりにくい感じもするしね。あと、砦の上で守っていても脇から占領してくるのはヒドイんじゃない～!?

5 ユニットが少数なんで、てっきり精鋭育成ＳＬＧかと思ったら…どんなに強いキャラを倒しても経験値は1。んで、敵キャラの思考ルーチンが1点集中型。育てようと思ってたユニットが簡単にやられちゃう。ストーリー性も無いに等しいし。中途半端じゃないっスか？『ラングリッサー』を期待しちゃ×。

7 ユニット数、クリアすべきターン数が限られており、戦力のバランスもプレイヤーにやや不利に設定されているので、しっかり作戦を考えないとクリアできない。ファンタジー風の味つけをしてあるが、なかなか硬派なウォーシミュレーションだ。初心者のための解説モードがついている配慮にも好感が持てる。

美少女戦士セーラームーン

美少女戦士5人の中から好きなキャラを1人選び、妖魔と戦う横スクロール格闘ＡＣＴ。2人同時プレイ可能。

SFC	8月27日発売	ACT
	エンジェル	¥9,800

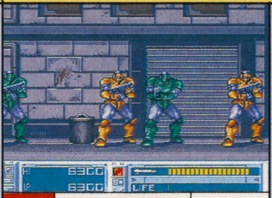
6 なんか、どこかで見たことがあるような……。まぁそれはいいとして、ゲームがちょっと単調なカンジがする。それにゲームとしても普通すぎるよ、コレは！　せっかく人気アニメを題材にしてるんだから、演出にもこだわって欲しい。ま、原作ファンのためのコレクターズアイテムってとこでしょう。

5 いろんな女の子でプレイできるのは楽しいけれど、原作を知らなければ必要以上に盛り上がれないみたい。アクションとはいっても、あまりに単調なんだもの。敵は無個性だし、ＨＰバーの表示は遅いし。もっとゲーム自体に工夫が欲しかったな。グラフィックや音のサンプリングは凝ってるよん。

7 キャラがでかくて、2人プレイ可能。グラフィックも独特の、デッサンくるった世界を再現してるし、バンバンしゃべるのがイカス。この夏のオタッキーな話題はこれで決まりだね。実際コントローラに対するリアクションもいいし。パターンが少ないのと音が貧弱で場違いな楽曲をなんとかして欲しかったけど。

7 グラフィック、キャラの動き、音声など、キャラクターゲームとして必要な要素はキッチリそろっているので、〝セーラームーン〟が好きな人にはキャラクタ商品としてうれしいソフトだと思う。でも純粋にゲームとして見ると、敵が出てこなくてヒマだとか、バランスが悪いとか、問題点がチラホラ……。

デストラクティブ



スーパースコープ専用の強制スクロールSTG。ステージは5つ用意され、得点と命中率を競うモードもある。

SFC	8月27日発売	STG
	バンダイ	¥6,800

7 敵がちょっとカタめかなというカンジがするけど、なかなか楽しめた。敵の出現は完全にパターンだから、それさえ覚えてしまえばなんとかなっちゃう。そこが楽しくもあり、ちょっと物足りなくもあるのだけど……。このテのゲームとしてはオーソドックスな作りで、良くも悪くも優等生的な存在だなぁ。

4 基本的にこーゆータイプのＳＴＧは好きなんだけど、どうも爽快感がなくてツライわ。似たようなステージが続くから、新鮮味も薄れちゃうし。マンネリな感じがしなければ、それなりに楽しめた気がするわ。背景のトーンを抑えることで、敵キャラがわかりやすくなってるのはうれしいけどね。

5 反応が遅い。なんかフニャフニャしてるの。人間型の敵が出てくるあたり、メリハリがあっていいんだけど……。モニターから離れてプレイするため何が描いてあるんだかよく判らない。こりゃ29インチ以上の大画面でプレイしなきゃダメですな。まっ、なによりスコープ自体オレには好きになれんのだが……。

7 バリバリ連射しまくって、敵を次々とやっつけるシンプルな内容だが、けっこう燃える。画面にカーソルが表示されるので、スコープをのぞき続けなくても遊べ、目が疲れなくてすむのも助かる。でも、キャラクターのバリエーションやステージの数が少なく、「あれ、もうこれで終わり？」と思ってしまうかも。

ビショップ小峯の オレ的に言えば！

――第13回

ここ数回、日本のRPGのたどってきた道を追っていますが、今回はちょっと脇道にそれて、少々カタい話をします。

作り手の意識とユーザーの意識の関係

『ドラクエ』のゲーム形式をまねすればヒット作ができる……。そういう考えの発展形として出てきたのは、奇抜なアイデアを盛り込むことで他のＲＰＧとの差別化をはかり、売り上げを伸ばそうという考え方だった。戦闘モードをアクションゲームにしたり、タクティカルコンバットを採用したり、日本風の世界設定にしたり、メカを主人公にしたり……じつにたくさんのアイデアが登場した。89年当時のＲＰＧは、さながら「画期的システム」の見本市だった（ＲＰＧに限ったことではないかな……）。しかし、いずれの作品もアイデアの斬新さ、ものめずらしさばかりに目を向け、ゲームとしての完成度やおもしろさを顧みなかったため、『ドラクエ』を上回ることはできなかった。ゲームに必要なのは、アイデアそのものではなく、そのアイデアをどのように活用すればゲームがおもしろくなるか、ゲーム全体のバランスを見極めるセンスなのである……。と、前回はこんな話をした。

『ドラクエ』のゲーム形式のコピー、斬新さばかりを競うアイデア合戦……。こうして振り返ってみると、89年当時の日本のゲームメーカーは、ＲＰＧというジャンルを発展させるようなことは何ひとつしていないことがわかる。新しいゲームジャンル、しかもとんでもなくおもしろいジャンルが出現したのである。それを研究、改良して、さらにおもしろくしようとするのが作り手のつとめではないだろうか。お手軽にコピー作品や〝ちょっと違う〟作品を作ってユーザーの目をごまかし、とりあえず売ろうとする姿勢は、おおいに問題があると思う（商売だからしかたない、というのはここでは考えたくない）。

そして、こうした作り手の姿勢がまかりとおることによって、もうひとつ大きな問題が引き起こされる。それはユーザーの意識の麻痺（低下）である。ＲＰＧというジャンルは、ゲームメーカーにとって新しいジャンルであったのと同様に、ユーザーに

ビショップ小峯がハガキに答える かかってきなさい！

今のＲＰＧは自由度が低い、といった意見をよく耳にしますが、その中にはちょっと違うんじゃないかと思われるものがあります。すなわち「意志の自由度」を主張しているものです。

まず最初に「ＲＰＧ＝役割を演じるゲーム」という意味を考えて欲しいのです。多くのＲＰＧの主人公はすでに設定されており、私たちプレイヤーはそのキャラクターを動かす、つまり演じるわけですが、ここで注意して欲しいのは「キャラクターの性格もすでに設定されている」ということです。そして、それらのほとんどは決して、困っている人を見逃したりするような性格にはなっていないはずです。ですから、そういうキャラが主人公であることを知ったうえでゲームを買い、プレイしているにもかかわらず「（意志の）自由度が低い！」などと文句を言うのはお門違いというもので、私から見ればそれらの方々はただプレイしているだけで、ロールプレイを行っていないように思えます。

プレイしていって「ここで『ハイ』を選ばなきゃ話が先に進まないから…」ではなく、「こいつなら『ハイ』を選ぶな…」と考えるべきなんです。つまりきちんと「ロールプレイ」をしているなら、ストーリーに否定的な選択肢は選ばないはずです。

私個人の意見としては、ＲＰＧの自由度に関しては「意志の自由度」よりも、「手段の自由度」のほうが実現の可能性からみても、論ぜられるべきだと思います。

〈宮城県　須賀和良さん〉

なるほど。この考えでいけば、どんな１本道シナリオでもロールプレイしてることになりますね。この意見は「ロールプレイ」という言葉をどう解釈するかによって、正しくもなり、誤りにもなります。私は、プレイヤーの意志の介入を完全に否定してしまってはロールプレイと呼べないと思っているので、須賀和良さんの意

とっても未体験のジャンルだった。そしてその新しい体験（すなわち『ドラクエ』）は、寝る間も惜しいと思うほど楽しいものだった。となればユーザーは、もっとその体験をしたいと考えて当然である。しかし、完全に受け身の立場であるユーザーは、どうしてその体験がおもしろかったのか、その本質部分を考えようとはしない。「遊んで楽しいんだから、理屈なんてどうでもいいじゃないか」。それが一般的なユーザーの考え方であろう。したがって『ドラクエ』体験をした直後のユーザーの頭のなかは、「ＲＰＧは楽しい」という思いこみと、「もっとＲＰＧで遊びたい」という欲求でいっぱいであり、言うなれば「ＲＰＧならなんでもＯＫ」状態になっていたのである（私が何度も言っているような「全体のまとまり」とか「完成度」とか、そんな理屈は誰も考えなかったと思われる）。

そんなところに、『ドラクエ』のコピー品が登場したらどうだろうか。モンスターとの戦闘、魔法、ダンジョン探険、レベルアップ、お買いもの……そういった要素がそろっていれば、ＲＰＧに飢えているユーザーたちは、先を争ってその作品に飛びつくはずである（これがコピー品を作るメーカーのつけ目なわけだ）。もちろんその作品は『ドラクエ』の形式をまねただけで、中身はカラッポの作品なのだが、ユーザーの頭の中は「ＲＰＧはおもしろい」という思いこみでいっぱいなので、そんな粗悪な作品でも、ユーザーはそれなりに楽しんでしまう。不毛な戦闘のくり返しや意地悪な迷路の探険にも慣れてしまい、「ＲＰＧはこういうゲームなのだ」と納得してしまうようになる。こんなことが続けば、ユーザーがおもしろいと感じる基準がどんどん下がっていき、ユーザーのＲＰＧに対する意識は低下するばかりではないか。

さっきも言ったように、ユーザーは受け身の立場であるから、作り手の提示するものをそのまま受けとめるしかない。したがって作り手のゲーム制作に対する意識が低く、レベルの低いＲＰＧしか提示されなければ、ユーザーのＲＰＧに対する意識も理想も低くなっていく。そうなればユーザーはＲＰＧに対して多くを望まなくなり、ジャンル自体の人気が衰退していくことになる。そういった意味から言っても、現在、ジャパニーズＲＰＧがパターン化し、どれも同じような作品ばかりになってしまっているのは、危険な兆候なのではなかろうか。常に先を見て、より新しく、よりおもしろいものを研究、開発する……そんな姿勢がこれからの作り手に求められると思う。

また、ユーザーもユーザーで、完全な受け身の立場からの脱却をはかるべきだと思う。あたえられた作品を「そこそこ遊んで」しまうのではなく、つまらないものはつまらないとハッキリ言う姿勢を持ち、作り手の怠慢に対して怒る気持ちを持ってほしい（なかなか難しいかもしれないけどね）。

結びの一句

同じもの
競って作って
共倒れ

見には同意しかねますが、読者のみんなはどう思います？　だけど、ゲームメーカーがロールプレイに対して、須賀和良さんのような認識を持って現在のようなＲＰＧを作っているかどうかとなると、おおいに疑わしいですけどね。

「自由度の高いゲーム」とありますが、人の価値観は様々です。どれが良いゲームと決めつけるのは正しくないと思います。
確かに今まで同じようなパターンのゲームばかりが続きました。それらが良いと感じた人にとってはよかったでしょうが、物足りないと感じた人にとっては良いゲームではなかったでしょう（プレイヤー側にゲームを選ぶことはできませんでしたから）。
しかし現在、プレイヤー側からいろいろな要望が出てきました。また、何年か前に比べれば、それらに対応したゲーム作りも可能になってきたはずです。業界側はこれに応えるべきです。そうすればＲＰＧだけどいろんな特徴を持ったＲＰＧ（それには自由度の高いＲＰＧも含まれるはずです）が出てきます。そしてそれらがプレイヤー側に受け入れられれば、もっと内容の充実したゲームがたくさん作られると思います。

「ローマは１日にしてならず」「ＲＰＧも一日にしてならず」です。プレイヤー側の意見、ＲＰＧの質の向上が大切です。
〈福島県　ムラコさん〉

今回のテーマにピッタリの意見です。ムラコさんのようなユーザーがたくさんいると、ＲＰＧもマンネリ状態から脱却できると思うんですけどね。プレイヤーの要望、そしてメーカーの努力。この２つがもっと必要でしょうね。

じつに自分勝手で悪いが、オレはいいかげんなゲームはキライだ。だから『ＦＦ』シリーズのように１本道だろうが、自由度が低かろうが、ストーリーがしっかりしているゲームは好きだ。また反対に『ウィザードリィ』のようにマニアの人が極めたくなるようなところがたくさん用意されているゲームも好きだ。もちろん自由度の高いゲームも好きだが、変な具合に制限された自由はイヤだ。ゲームメーカーさんには、これからＲＰＧを作る時、力のはいったやりがいのあるゲームをふやしてほしい。
〈京都府　おきらくごくらくさん〉

私もいいかげんなゲームは大嫌いです。ゲームはやはり完成度が大切ですからね。自分勝手ってことはないですよ（笑）。ではまた次回！

ハガキのあて先

〒101 東京都千代田区神田神保町
2-22-11　カンナビル
電撃スーパーファミコン編集部
「ビショップ小峯のオレ的に言えば!」係

スーパーファミコン は任天堂の商標です。
Ⓒ1993 Sony Music Entertainment (Japan) Inc. ※このゲームソフトは(社)日本野球機構の承認を得て制作されています。

ガンバリーグ応援クイズ

11月にエピック・ソニーレコードより発売される、ガンバリーグ③は何作目でしょう?ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号、あなたの好きな野球チーム名とガンバリーグ○の中に答えを書いて、下記までお送りください。抽せんでガンバリーグ応援グッズ(ガンバリーグ・メガホン、フラッグシール、リストバンド)をセットで100名様にプレゼントします。締切り:平成5年8月30日(当日消印有効)※発表は商品の発送を持って返えさせていただきます。※商品は色と仕様が写真と一部異なる場合があります。

野球が好きなら!!

白熱プロ野球'94

ガンバリーグ 3

GANBALEAGUE94!! !! GANBALEAGUE94!!

予価8,900円(税別)

エピック・ソニーレコード 〒107東京都港区南青山1-1-1 新青山ビル西館8F Tel.03-3475-7300

Epic/Sony Records
Sony Music Entertainment (Japan) Inc.

GP-1
THE うでだめし
〜大将はオレだ!!〜
参加者募集!!
会場部門
ラオックス
中央通り
↖ソフマップ16号店
秋葉原駅
▶上野
8月17日(火)秋葉原会場
ソフマップ16号館
インテリア館
5F
野村證券
A館家具
靖国通り五丁目
ヤング館
フィールド
紀伊国屋
伊勢丹
交番
新宿通り三丁目
新宿駅
B館
A館
明治通り
メンズ館
ファッション館
8月24日(火) 新宿会場
丸井インテリア館B館5階
●応募方法●
◆参加希望者は往復ハガキで応募
◆参加者は先着順で決定するので、申し込みは早く
◆各会場50名ずつ
◆50名に満たない場合は、当日とび入り参加もOK!
(例)往復ハガキによる応募
返信用(表)
自分の住所を書いてね
往信用(裏)
希望会場
名前
住所
TEL
年齢
選抜者は決勝戦に進出
決勝戦は9月12日のゲームジョーズにて開催
都立産業貿易センター(JR浜松町駅徒歩5分)
ビデオ部門
自分がやったところをビデオに録画して送ってね
◆サーキットは鈴鹿コース!!
◆マシンとメカニックの選択は自由
◆タイムの速さを競い、上位者に豪華賞品が待っているよ
◆募集期間は8/10(火)〜8/20(金)(8/20消印有効)
ATLUS
株式会社アトラス
問い合わせ・応募先 (株)パワーソフト
〒102 東京都千代田区麹町4-7・NKビル6F Tel 03-3230-0775 Fax 03-3230-0030 担当 岸・石川

新作続出につき緊急特集

255本

全ソフト総チェックの

SFC&FC&GB

来て!見て!遊べ!!キミのソフトがここに

『ドラクエVI』も製作を発表!1993年後半になって新作ゲームソフトにビッグタイトルがめじろおし。急増するソフトを追わないと来年のキミのゲーム人生が狂う!?

'93後半ゲームソフト戦線

FXチップを搭載したポリゴンゲーム『スターフォックス』の出現、新機軸のA・RPG、『聖剣伝説2』の登場など、なにかと話題の多い'93年。しかしまだまだゲーム業界の激変はおさまりそうにないみたいだ。なんたってあの『ドラクエVI』の製作発表会見が行われたうえ、スクウェアからも『ロマンシグ　サ・ガ2』の製作を進めていることがあきらかにされた。それがいつ発売されるかはまた別として、

☗ポリゴンを継ぐ『FX TRAX』も発表。

Check 1 '93年7月に製作発表『ドラクエVI』、その後の動向は

7月7日、ゲーム業界に大波を呼ぶ、記者会見が行われた。堀井雄二、すぎやまこういちら5人のビックネームが一堂に会し、ロをそろえてこういった。「ドラクエVIを作ります!」。世界設定、ストーリーはまだ未発表ながら、「作っている」という事実だけで、もう多くのゲームファンの心は揺れ動く。発売は'95年の春ぐらいをメドにということだが、年明けにもおおまかな情報がポロポロ出始めるはず。'93年のRPG戦線はこれから熾烈(しれつ)を極めそうだ。

☗やる気まんまんの『VI』開発ブレーン。超期待できそうだ!

➡『V』でハマったモンスター集めより面白いシステムが用意されてるかも。

電撃新作TOPICS33

あるファミコンスペースワールド'93ガイド付き

年末に向けてのゲーム業界の大きな波が、ジワリジワリと近づいてきた。今年から来年にかけて、いったいどんなソフトが発売されようとしているのか？　電撃レーダーが捕らえたゲームの影は、大小あわせてその数全255本！　電撃が総力をあげて探ったそのすべてのデータと見どころを、イッキに紹介してしまうぞ！

に激動の予感ビシバシ

時がたてばたつほどそれぞれのソフトは超強力な話題となってこの世に登場してくるのだ。

そんな激動の時代を乗り切るには、しっかり情報をつかむしかない！　というわけで、電撃は急きょ年末までに発売予定のソフトをすべてピックアップ。今年から参入する新メーカーもバッチリ押さえ、今年いっぱいのキミのゲーム購入スケジュールをたてるのにきっと役に立つ情報をお届けする。

⬆スクウェアは3タイトルを発表。

Check 2 ヤル気十分の新メーカーがゲーム界に名乗りをあげた!

すでに100社近くものメーカーがSFCでゲームを発売している。これだけでも開発、販売競争のすさまじさは想像できると思うけど、年末に向けてわが社の初めてのSFCソフトを世に出さん！と意気込んでいる新規参入メーカーもたくさんあるのだ。

ざっと紹介していくと、OA機器で有名なインテック、映像分野で名をはせたKSS、東映動画から独立したショウエイシステム、マンガ「マジンガーZ」など名作を輩出したダイナミック企画、キャラクターものに強い東宝／小学館プロ、ゲームは"迫力"が身上の新設メーカー、マジファクト、そしてパソコン界から日本ファルコム、マイクロネットが参入してきた。あふれるソフトの波の中で、これらのメーカーがどこまでのし上がってくるかに注目しよう。

⬅インテックの『夢幻の如く』戦国のRPG。

➡日本ファルコムはパソコンの移植で勝負！

ファミコンスペースワールド'93で名作のタマゴを見て遊べる!!

今回紹介するソフトは、8月の25日から26日まで、晴海東京国際貿易センターで行われる「ファミコンスペースワールド'93」にすべて出展される。電撃編集部がピックアップしたゲームを今すぐ見たい、どうしてもやりたい！　というキミは、実際に出かけていって遊んでみよう。ただし招待券がないと中に入れないので、流通関係やマスコミ関係の知り合い人をあたって券を分けてもらうといい。さて会場で迷わないよう、ページ右端にメーカー＆ゲームインデックス、P47に会場マップも完備。目指すゲームに一直線に進んでくれ。記事内の記号は次の通り。T→マルチプレイヤー5対応　B→バックアップ　M→マウス対応　S→スコープ対応　ワンポイントのA～C→そのゲームの注目度。

⬆昨年の展示会でも新作ゲームが続出したのだ！

電撃SFC12号の「スペースワールド」チケットプレゼントは、発送をもって発表にかえさせていただきます。

新作続出!見逃せないソフトたち!!

●➡で示している記号は、Tは下欄のトピックスで紹介している番号を、Pは本誌で紹介しているページを表記。また、右ページ「ズラリ並んだこの新作!!」のソフトの色分けは、赤＝SFC、青＝FC、緑＝GBのソフトになっています。

I・G・S

SFC	お茶の間伝説	¥8,900(予)	12月予定	ETC	8M	B
B●ファンタジー世界を舞台にしたボードゲームだ						
FC	アルマジロII	¥6,900(予)	10月下旬	ACT	3M	——
C●くるんとまるくなるアルマジロの冒険物語						
GB	アルマジロ外伝	¥3,900(予)	11月予定	ACT	1M	——
C●アルマジロくんがFCとは別の舞台で戦うんだ						

アイマックス

SFC	スーパー麻雀2	¥8,800	12月3日	ETC	4M	B M
C●独自の段位認定制で、キミが強くなればCOMも強くなる！						

スーパー麻雀2

このゲームの見どころ

前作は2人打ちだったが今回は4人打ち。対戦相手も15人に増えている。じっくり遊んで麻雀の腕を上げよう！

アイレム

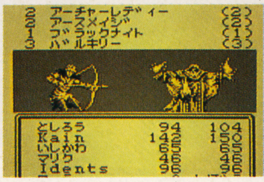
SFC	R-TYPEIII	¥9,800(予)	12月予定	STG	16M	——	
B●フォースの種類も増え、攻撃がいっそう多彩になった							➡T1・20
SFC	大工の源さん(仮称)	¥8,900(予)	12月予定	ACT	8M	——	
B●源さんの木づちアクションがパワーアップしてSFCに！							➡T1
SFC	アンダーカバーコップス	価格未定	発売日未定	ACT	16M	——	
A●3人の秘密警察官からマイキャラを選んで戦うACTだ							➡T1
FC	大工の源さん2	¥6,800(予)	10月予定	ACT	4M	——	
C●近代ハイテク建設ロボに木づちで立ち向かう源さんの粋！							
FC	大工の源さんクイズトライアスロン(仮称)	価格未定	発売日未定	ETC	3M	——	
B●木づち片手にクイズに挑戦。何問解けるかな？							
GB	アンダーカバーコップス	価格未定	発売日未定	ETC	2M	——	
B●熾烈なアクションがGBでも楽しめるのだ							
GB	最後の忍道	価格未定	発売日未定	ACT	2M	——	
C●なつかしのアーケードゲームだ。武器を駆使して突き進め！							

アクレイムジャパン

SFC	MVPベースボール	¥8,800	8月27日	SPG	8M	——
C●テレビ中継の視点で展開する迫力ベースボール						
SFC	モータルコンバット(仮称)	¥9,800(予)	11月	ACT	16M	——
B●実写取込み画像を使って、格闘シーンがさらにリアルに						
SFC	T-2 ザ・アーケードゲーム	¥8,900(予)	12月予定	STG	8M	BMS
B●アーケードの『ターミネーター2』をスコープでプレイするのだ						
GB	MVPベースボール	¥4,200(予)	8月27日	SPG	2M	——
C●ゲームボーイでどこでもベースボールが遊べるぞ						
GB	クリスティーワールド	価格未定	11月予定	ACT	1M	——
C●人気のクリスティーの奇想天外な冒険だ						
GB	T-2 ザ・アーケードゲーム	¥3,980(込)	12月予定	STG	1M	——
C●『ターミネーター2』のシューティングアクションがGBにも						

アスキー・キャラクターソフト

SFC	アルディライトフット	¥9,800(予)	11月予定	ACT	8M	P	
C●きれいなビジュアルの中で、アルディライトが宝捜し							
SFC	けろけろけろっぴの冒険日記	価格未定	12月予定	RPG	4M	P	
B●かわいいけろっぴがRPGに挑戦するんだ							➡T2
FC	けろっぴとけろりーぬのスプラッシュボム！	¥4,980(予)	9月予定	ACT	1M	P	
C●水風せんを使って迷路を進んで行くアクションパズルだ							
GB	ウィザードリィ外伝III	¥5,150(込)	9月予定	RPG	4M	B	
A●GBでも高いクオリティの本格3DRPG第3弾							➡T2



ウィザードリィ外伝III

このゲームの見どころ

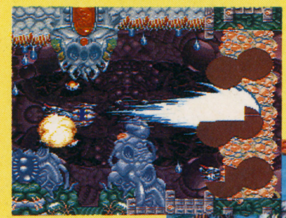
GBだけどストーリーはまったくのオリジナルの秀作だ。果たしてどんな物語になっているかな。

アスク講談社

SFC	ナイスDEショット	価格未定	発売日未定	SPG	12M	——	
A●トリッキーな18コースとクラシック4コースのポリゴンゴルフ							➡T3
GB	エイリアンVSプレデター	¥4,500(込)	9月下旬	ATC	1M	——	
C●エイリアンと、エイリアン始末人プレデターの熾烈な戦い							➡T3

Topics 1 続編モノでキメたアイレム

FC創世紀からの老舗、アイレムは、豊富な持ちタイトルの続編で攻める。注目は『R－TYPEIII』で、今までよりグラフィックが書き込まれている上にR－9のパワーアップも種類が増えた。どの武器で戦うか、といった戦略性が高くなりそうだ。『大工の源さん』はSFC版も登場し、シンプルな木づちアクションの進化が見モノ。



⬅独特の雰囲気の『R－TYPEIII』。敵もパワーアップしている!?

➡気合いの入ったアクションが期待の『アンダーカバーコップス』。

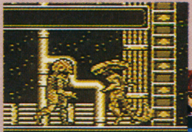
Topics 2 バラエティに富むアスキー

ファミコンスペースワールド'93では、アスキーとキャラクターソフトは同じブースで出展される。本格3Dダンジョン RPG『ウィザードリイ外伝III』と、ほんわかムードのRPG『けろけろけろっぴの冒険日記　眠れる森のけろりーぬ』の2作品は、どちらも個性的なゲーム内容で、RPGファンは必見。

⬆思わずほおずりしたくなっちゃうほどカワイイけろっぴ。勇気を出して冒険に出発するのだ！

Topics 3 ポリゴン版ゴルフの登場だ！

『ナイスDEショット』(アスク講談社)とはかわいい名前のゲームだが、実はこのゲームはポリゴンを使用した本格3Dゴルフゲーム。世界各地の観光スポットをメインに、架空のコースなどを含めた多彩なホールが用意されているのだ。8人まで同時プレイ可能。また『エイリアンVSプレデター』は、その不気味なムードに期待が持てそう。



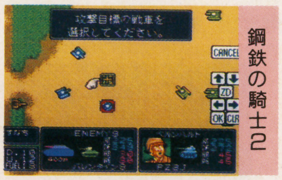
⬅『エイリアン～』。多彩な武器を駆使して進む。

➡『ナイス～』はポリゴンならではの画面の動き。

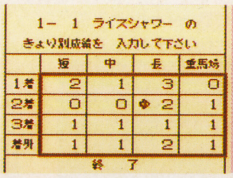
©1993 I'MAX　©1993 Sir-tech Software, Inc. All rights reserved.　©1976, 83, 84, 85, 88, 89, 90, 93 SANRIO Co.,Ltd.　©1994 ASK KODANSHA　©1994 MAGICAL COMPANY Alien and Predator TM and ©1993 Twentieth Century Fox Film Corporation. All Rights Reserved
© 1993 Activision. Game code © 1993 ASK Kodansha Company Limited.　© 1993 IREM Corporation.

アスミック

SFC	F-15スーパーストライクイーグル	価格未定	11月予定	STG	8M	B	C●大空F−15で飛び回る迫力の3DSTGだ	➡P175
SFC	バトルZEQUE伝	¥9,600	発売日未定	ACT	12M	B	C●新ヒロイン誕生！ 多彩な構成のニュー・アクション	
SFC	決戦！ ドカポン王国Ⅳ	¥8,900	12月予定	ETC	8M	B	C●友だち呼んで4人対戦！ 興奮の王位争奪ボードゲーム	
SFC	鋼鉄の騎士2	価格未定	発売日未定	SLG	12M	B M	B●アフリカの砂漠を舞台に繰り広げられる壮絶なタンクバトル	
GB	馬券王V3	価格未定	発売日未定	SLG	1M	B	C●勝馬を当てる競馬予想ソフト。高い的中率が自慢！	



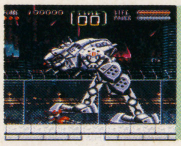
鋼鉄の騎士2



馬券王V3

アテナ

SFC	影忍 シャドウストーカー(仮称)	価格未定	発売日未定	ACT	8M	——	C●ハイテク・メカを相手に、影忍がその忍術で立ち向かう



シャドウストーカー

このゲームの見どころ
スライディングなどの多彩なアクションを駆使して進むのだ。ボスのデカさに脱帽！

アトラス

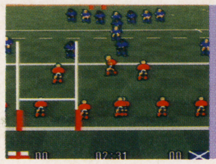
SFC	真・女神転生II	¥9,800(予)	発売日未定	RPG	16M	B	A●3DRPGの枠を越えた世紀末バイブルが誕生する！	➡T4
SFC	魔神転生	価格未定	発売日未定	SLG	12M	B M	A●ユニットを合体させて成長させる新機軸のSLGだ	➡T4
SFC	KABUKI ROCKS	価格未定	発売日未定	RPG	12M	B	B●歌の魔力で敵を倒す、ギャグ満載の時代劇RPG	➡T4
GB	女神転生外伝ラストバイブルII	価格未定	発売日未定	RPG	2M	B	C●合体システムはそのままに、『メガテン』の新たな世界が展開	

アルトロン

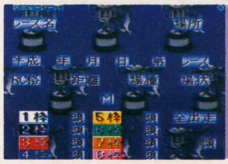
SFC	化学者ハリーの波乱万丈	¥8,900	9月予定	ACT	8M	——	C●小さくなった化学者ハリーが研究所の中を冒険する	➡T5
SFC	リトル・マジック	価格未定	発売日未定	PZG	8M	P	C●128の難関を突破するアクション・パズル	➡T5
SFC	オリビアのミステリー	価格未定	11月予定	PZG	12M	P M	B●不思議な世界でガンバっちゃうパズルゲーム	
SFC	ウィアーバック	価格未定	発売日未定	ACT	8M	——	C●恐竜のレックスたちが活躍する横スクロールACT	➡T5
GB	トムとジェリー2	価格未定	発売日未定	ACT	2M	——	C●喧嘩するほど仲がいい、2匹のドタバタアクションゲーム	➡T5

イマジニア・ミサワエンターテインメント

SFC	ラスベガスドリーム	¥9,800	9月10日	ETC	8M	B M	C●ラスベガスのカジノで大もうけしよう！ 4人同時プレイ可能	
SFC	若貴大相撲 夢の兄弟対決	¥9,800	11月12日	ETC	8M	B	C●カードを引いて土俵の上で対決する新機軸の相撲ゲーム	
SFC	ドラッキーの草やきう	¥9,800	10月29日	SPG	16M	P	B●ドラッキーズのキャラが元気にベースボールするのだ	➡T6
SFC	ウルフェンシュタイン3D(仮称)	価格未定	発売日未定	ACT	8M	B	B●ナチの秘密基地から脱出する3DACT 4	➡T6
SFC	ジミーコナーズのプロテニスツアー	¥8,900	10月29日	SPG	4M	P T	C●かのコナーズになって世界を転戦。4人プレイも可能	
SFC	スーパー勝馬投票券(仮称)	¥9,800	12月10日	ETC	8M	B	B●競馬新聞のデータを簡単に入力可能の完全予想ソフト	➡T6
SFC	ワールドクラスラグビー2	価格未定	発売日未定	SPG	8M	——	C●人気のラグビーシリーズ第2弾	



ラグビー2 ワールドクラス

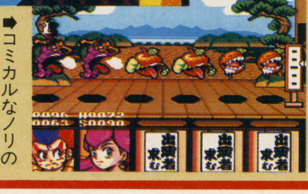


スーパー勝馬投票券

Topics 4 新機軸のSLGの真相

アトラスからの新作は『魔神転生』。どっかで聞いたことのあるタイトルだと思ったら、『女神転生』のシステムを受け継いだSLGなのだ。悪魔と交渉して仲間にして、自軍のユニットに引き入れたり、ユニットどうしを合体させてパワーアップさせるのだ。

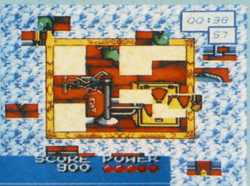
⬅『真・女神転生II』もいよいよお披露目。神・悪魔・人間の闘いが再び始まる！



➡コミカルなノリのRPG『カブキロックス』も同時出展されるぞ。

Topics 5 アメリカ産のゲームの宝庫

デジタイズされたような綺麗なグラフィックが得意なメーカーは、アメリカのゲームの移植がメインのアルトロン。『トムとジェリー2』や『化学者ハリーの波乱万丈』など日本人にはマネできないセンスで作られたゲームが盛りだくさんだ。



➡『リトル・マジック』はなかなか頭を使うパズルゲームだ。

⬅『ウィアーバック』はバリバリのアクションゲーム。画面もキレイ。

Topics 6 新アイデアのゲーム続出!?

イマジニアとミサワエンターテインメントは関係会社で、ファミコンスペースワールド'93でも同じブース。ナチの研究所から脱出するという『ウルフェンシュタイン3D』、動物たちの野球ゲーム『ドラッキーの草やきう』、勝ち馬を当てる『スーパー勝馬投票券』と、新アイデア満載のゲームがたくさん。

⬆グラフィックの雰囲気がナチっぽくてグー。戦略性も高そうだし、期待していいぞ。

ズラリ並んだこの新作!!

I・G・S
お茶の間伝説
アルマジロII
アルマジロ外伝

アイマックス
スーパー麻雀2

アイレム
R−TYPEIII
大工の源さん
アンダーカバーコップス
大工の源さん2
大工の源さんクイズ
アンダーカバーコップス
最後の忍道

アクレイムジャパン
MVPベースボール
モータルコンバット
T-2 ザ・アーケードゲーム
MVPベースボール
クリスティワールド
T-2 ザ・アーケードゲーム

アスキーキャラクターソフト
アルディライトフット
けろけろけろっぴの冒険日記
けろっぴのスプラッシュボム！
ウィザードリィ外伝III

アスク講談社
ナイスDEショット
エイリアンVSプレデター

アスミック
スーパーストライクイーグル
バトルZEQUE伝
決戦！ ドカポン王国
鋼鉄の騎士2
馬券王V3

アテナ
シャドウストーカー

アトラス
真・女神転生II
魔神転生
カブキロックス
女神転生外伝

アルトロン
化学者ハリーの波乱万丈
リトル・マジック
オリビアのミステリー
ウィーアーバック
トムとジェリー2

イマジニア ミサワエンターテインメント
ラスベガスドリーム
若貴大相撲
ドラッキーの草やきう
ウルフェンシュタイン3D
ジミーコナーズの〜
スーパー勝馬投票券
ワールドクラスラグビー2

©ATLUS/RED ©ATLUS ©Athena ©1991 ジェネラルサポート ©ASMIK
Copyright 1993 Imagineer Co.,ltd. Published under license from Id software and Imagineer Co.,Ltd.

インテック

SFC	夢幻の如く	¥9,800	11月予定	RPG	12M	B

B●本宮ひろし原作のコミックがRPGに。主役は織田信長

夢幻の如く

ZOOL

インフォコム

SFC	ZOOL	¥9,800	11月予定	ACT	8M	B

C●海外のパソコンから移植される爽快アクション

GB	ZOOL	価格未定	11月予定	ACT	1M	——

C●ゲームボーイでもズールがガンバっちゃうぞ

ヴァージンゲーム

SFC	スーパー アリズ ボクシング	¥9,800(予)	3月予定	SPG	16M	——

B●モハメッド＝アリが主役の3Dボクシング

SFC	クールスポット	¥8,900	11月予定	ACT	8M	——

B●7upのイメージキャラが冒険するアクションゲーム

SFC	ヤング・メーリン	¥9,800(予)	12月中旬	AVG	16M	P

C●カランディアという魔法の王国が舞台のファンタジックなACT

スーパーアリズボクシング

アップルシード

ヴィジット

SFC	アップルシード	¥9,800	94年8月予定	ACT	16M	——

B●士郎正宗のコミック原作の未来バイオレンスACT

エニックス

SFC	樹帝戦紀	¥9,600	8月27日	SLG	12M	B

B●植物に力を吹込んだ兵器で戦うSLGだ ➡T8

SFC	ドラゴンクエストI・II	価格未定	発売日未定	RPG	未定	B

A●FCの名作RPGがSFCでひとつのソフトに ➡T8

SFC	いただきストリート2	価格未定	発売日未定	ETC	未定	B

A●FCでも徹夜組が出たほどオモシロイボードゲーム ➡T8

SFC	アクトレイザー2〜沈黙への聖戦〜	¥9,300	10月29日	ACT	12M	P

C●前作よりアクション要素が強くなって最登場だ ➡T8

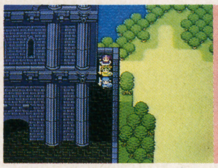
SFC	ブレインロード	価格未定	発売日未定	A·RPG	12M	B

B●戦略性の高いA·RPGなのだ ➡T8

SFC	ガイア幻想紀	価格未定	発売日未定	A·RPG	16M	B

B●世界の古代遺跡をモチーフにしたA·RPGだ ➡T8·20

ガイア幻想紀


ドラクエI・II

EPICソニーレコード

SFC	ソルスティスII	¥9,500	秋発売	A·RPG	4M	B

B●3次元感覚のダンジョンを勇気と魔力で進んで行くのだ

SFC	ユートピア	¥9,500	秋予定	SLG	4M	BM

C●宇宙からの侵略に備えた都市を作るリアルタイムSLG

SFC	白熱プロ野球'94 ガンバリーグ3	¥8,900(予)	年末予定	SPG	8M	B

B●データが一新され再びペナントレースを楽しめるゾ ➡P170

SFC	迦楼羅王	価格未定	発売日未定	ACT	8M	P

C●キャラクターの動きが人間っぽくていいぞ

エポック社

SFC	はた山ハッチのパロ野球ニュース！	¥9,800	10月29日	SPG	8M	B

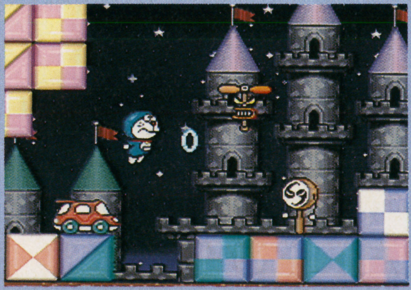
B●マンガのキャラが登場するコミカル野球ゲーム ➡T7

SFC	ドラえもん2のび太のトイズランド大冒険	¥8,000	発売日未定	ACT	8M	P

A●人気のドラえもんの最新冒険ACT ➡T7

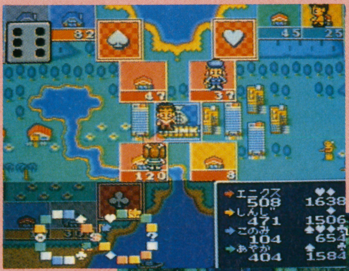
Topics 7 『ドラえもん』の最新作だ！

新作２本と少ないエポック社だが、子どもの永遠のアイドル『ドラえもん』の最新作が発売決定だ。前作同様にバーコードバトラーII対応で入力したバーコードによってゲーム設定が変わるのだ。もう１本の『はた山〜』の方も、オリジナル選手を作れるようになっている。キミの腕しだいだぞ。

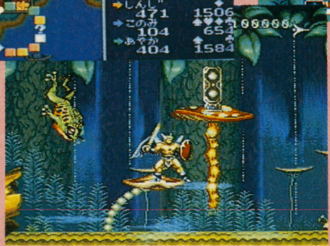

⬆夢いっぱいの道具を使いつつ進んでいく『ドラえもん２トイズランド大冒険』。バーコードバトラーII対応。

Topics 8 『ドラクエ』以外のタイトルも続々登場。今年もエニックスがアツい！

『ドラクエVI』発表で話題を呼ぶエニックスは、それ以外のタイトルも数多く発表している。『アクトレイザー２』は、SLG要素をはぶき生粋のACTとなってカムバック。『樹帝戦紀』は面クリタイプのファンタジックなSLGだし、A·RPGも『ブレインロード』『ガイア幻想紀』と２タイトルがあがっている。そして極めつけは、FCでも人気だった『いただきストリート』のSFC版。お店を買って資本を増やしていくというボードゲームだが、堀井雄二氏が作っただけあって多彩なゲーム展開がウリ。仕返ししたりもできるのだ。もちろん『ドラクエI・II』も開発順調で、なつかしのあの敵、あのイベントにあえる日も近い。早くプレイしてみたいよね！ 会場一番の注目ブースのひとつだ。


⬆駆引きが楽しい『いただき〜』。みんなでやるとハマるぞ。

⬆戦略をたてながら進んでいく『ブレインロード』。新システムをいっぱい搭載しているぞ。

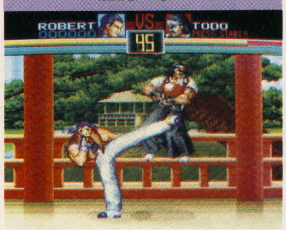

⬅前作は村を育てたりできたが、今回はアクションのみの『アクトレイザー２』。完成度はどうかな？

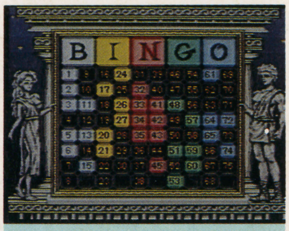
©本宮ひろ志／スーパージャンプ／㈲モト企画 ©1993 INTEC INC ©Park Place Productions. ©Virgin Games Inc. All rights reserved ©TAM・TAM／ENIX
©Quintet／YUZO KOSHIRO／ENIX ©ENIX ©Quintet／萩尾望都／大原まり子／川崎康宏／ENIX ©PRODUCE／OPUS／ENIX ©ARMOR PROJECT／ASCII／ENIX
©藤子・小学館・テレビ朝日 ©エポック社 ©士郎正宗・ガネーシャ・青心社 ©VISIT ©1993 Gremlin Graphics／Nissho Iwai INFOCOM

ズラリ並んだこの新作!!

EAビクター	SFC	スペース・ファンキーBOB	¥8,900	発売日未定	ACT	8M	P	B●ロボット少年が恋人に会うため、身体の武器を駆使して戦う	➡T10
EAビクター	SFC	NBA'94（仮称）	価格未定	12月予定	SPG	8M	B	B●NBA全32チームが登場するバスケットゲーム	➡T10
EAビクター	SFC	ホッケー'94（仮称）	価格未定	発売日未定	SPG	8M	——	C●米国のホッケーリーグをモチーフにしたオリジナルホッケー	
EAビクター	SFC	NFL'94（仮称）	価格未定	発売日未定	SPG	8M	P	B●「プロフットボール'93」の続編アメフトゲーム	
EAビクター	GB	ジェームス・ポンドvsドクター・メイビー	価格未定	発売日未定	ACT	1M	——	C●鱈のエージェントが主役のACTなのだ	
カプコン	SFC	アラジン	価格未定	秋予定	ACT	10M	——	A●ディズニー映画で評判のストーリーがSFCにやってくる	➡T9・20
カプコン	SFC	グーフトゥループ	———	———	PZG	未定	——	?●カプコンブースにおける唯一の参考出展。何が出るか楽しみ…	
カプコン	SFC	ロックマンX	¥9,500	12月予定	ACT	12M	——	A●あの『ロックマン』がSFCに。その難易度の高さやいかに	➡T9・20
カプコン	SFC	ロックマンズサッカー	¥9,500	94年1月予定	SPG	8M	——	A●ロックマンを始めとするおなじみキャラがサッカーに挑戦！	
カプコン	SFC	アイ オブ ザ ビホルダー	価格未定	94年1月予定	RPG	8M	——	A●カプコンが放つSFCのRPG第2弾だ	
カプコン	FC	ロックマン6	¥7,500	秋予定	ACT	4M	——	A●激辛ACTがまたまた登場。いろんな技が増えているぞ	➡T9
カプコン	FC	チップとデールの大作戦2（仮称）	¥5,800	12月予定	ACT	1M	——	C●元気なリスのコンビのドタバタアクション	➡T9
カプコン	GB	天地を喰らう	¥4,800(込)	94年1月予定	RPG	2M	B	B●三国志を題材にした本宮ひろしのマンガがRPGになった	
カプコン	GB	ダックテイルズ2	¥3,500(込)	12月予定	ACT	2M	——	C●スクルージおじさんがまたまた冒険に出発だ	➡T9
カプコン	GB	ロックマンワールド4	¥3,900(込)	10月予定	ACT	4M	——	B●GBでも『ロックマン』パワーが炸裂する	
カルチャーブレーン	SFC	スーパーチャイニーズワールド2	¥9,800	10月予定	A・RPG	16M	B	C●カンフー爆発のコミカルA・RPG。対戦モードつき	
カルチャーブレーン	SFC	ファーストクィーン	価格未定	11月予定	S・RPG	未定	B	B●パソコンから移植のS・RPG。最大16人のパーティが組める	
キングレコード	SFC	スーパー競走馬 風のシルフィード	¥9,300	10月8日	SLG	8M	B	B●競走馬を育てるモードと、4人参加可能のVSレースモードがあるぞ	
キングレコード	SFC	アストラルバウト2（仮称）	価格未定	12月下旬	ACT	8M	——	B●ボクシングやムエタイなどの選手が技を競う格闘ACT	
キングレコード	GB	勝馬予想競馬貴族	¥5,900(込)	8月27日	ETC	1M	B	C●データを入れれば勝馬を予想してくれる便利ソフト	
ケイ・アミューズメント	SFC	龍虎の拳	¥9,800	10月29日	ACT	16M	——	A●アーケードで人気の格闘ACT。視点の移動が新しい	T20
KSS	SFC	スーパービンゴ（仮称）	価格未定	12月上旬	ETC	8M	——	B●5種類の多彩なビンゴが繰りなすテーブルゲーム	
ケムコ	SFC	エックスゾーン	¥6,500	8月27日	STG	4M	S	C●スコープでバリバリ敵を破壊する快感STGだ	
ケムコ	SFC	トップレーサー2	¥8,500	11月19日	RCG	8M	P	B●2画面分割で公道を対戦レースもできる。道路のアップダウンがグー	➡P176
ケムコ	SFC	スーパー・ドラッケン	¥9,800	12月22日	A・RPG	16M	B	B●3D画面を冒険する画期的なRPGだ。AVG要素が濃いぞ	
ケムコ	GB	ミッキーマウス5	¥3,900	12月22日	PZG	1M	P	C●人気者のミッキーが迷路の中を進んでいくんだ	

龍虎の拳





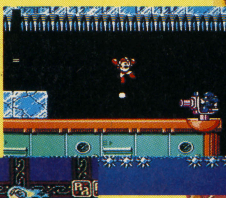
スーパービンゴ(仮)

インテック
夢幻の如く
インフォコム
ZOOL
ZOOL
ヴァージンゲーム
スーパー アリズ ボクシング
クールスポット
ヤング・メーリン
ヴィジット
アップルシード
エニックス
樹帝戦紀
ドラクエⅠ・Ⅱ
いただきストリート2
アクトレイザー2
ブレインロード
ガイア幻想紀
EPICソニーレコード
ソルスティスⅡ
ユートピア
ガンバリーグ3
迦楼羅王
エポック社
パロ野球ニュース！
ドラえもん2
EAビクター
スペース・ファンキーBOB
NBA'94
ホッケー'94
NFL'94
ジェームス・ポンドII
カプコン
アラジン
グーフトゥループ(参)
ロックマンX
ロックマンズサッカー
アイ オブ ザ ビホルダー
ロックマン6
チップとデールの大作戦2
天地を喰らう
ダックテイルズ2
ロックマンワールド4
カルチャーブレーン
スーパーチャイニーズ2
ファーストクイーン
キングレコード
風のシルフィード
アストラルバウト2
勝馬予想競馬貴族
ケイ・アミューズメント
龍虎の拳
KSS
スーパービンゴ
ケムコ
エックスゾーン
トップレーサー2
スーパー・ドラッケン
ミッキーマウス5

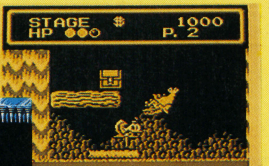
Topics 9 『ストII』で勢いにのったカプコンはアクションをメインに攻める!

カプコンは新作にビッグタイトル出現！　ACTファンが指をふるわせて喜ぶ、SFCの『ロックマンX』だ。ゲームシステムは明らかではないが、『ロックマン』のゲームバランスのよさを受け継いだゲームになりそう。『アラジン』も映画どおりの綺麗なグラフィックが見どころだぞ。

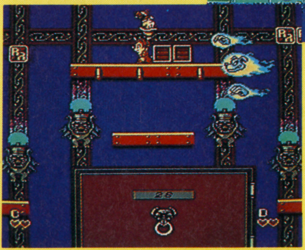
⬆難易度は超高め？　の『ロックマンX』。



⬇FCでは6作目の『ロックマン』。新しいワザも増えている。



⬆ステッキで戦う『ダックテイルズ2』。



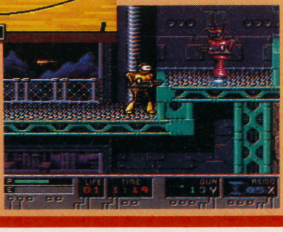
➡『チップとデールの大作戦2』も登場。

➡映画が好調の『アラジン』。キレイ！

Topics 10 リアルなスポーツ大攻勢!

アメリカものにつよいEAビクターは、バスケを始めとするスポーツゲームで自社タイトルを彩る。注目作は『NBA'94』で、マイケル・ジョーダンら超有名選手が実名で登場。チーム数27というのもスゴイ。『スペース～』はコミカルアクションで、少年ロボット生命体が彼女に会いに行く設定だ。

⬅全チーム、全選手が実名登場の、『NBA'94』。ヤリガイあり。

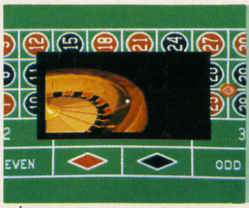


➡銃を基本に戦う『スペース～』。ガールフレンドはどこにいる!?

©1993 CHRIS GRAY ENTERPRISES INC.　©1993 ELECTRONIC ARTS　©1993 ELECTRONIC ARTS　©CAPCOM　©The Walt Disney Company Produced by CAPCOM CO.,LTD（アラジン、チップとデールの大作戦2、ダックテイルズ2）　©SNK CORP ケイアミューズメントリース

光栄

SFC	ウイニングポスト	¥12,800	9月10日	SLG	16M	B M	B●馬を育ててレースに出場し、賞金を稼いでいくのだ ➡T11
SFC	信長の野望 覇王伝	¥12,800	12月発売	SLG	16M	B	A●『信長』の最新作。データと戦闘がさらにリアルになった ➡T11
GB	ホイホイ・ゲームボーイ版	価格未定	10月予定	PZG	1M	——	C●昔パソコンでヒットした陣盗りゲーム ➡T11



スーパーカジノ シーザースパレス

➡写真は3スクロール画面を合成。

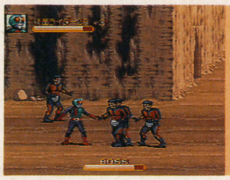
パチスロ ラブストーリー

ココナッツジャパン

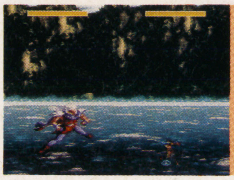
SFC	バーチャルウォーズ	価格未定	94年1月	ACT	8M	——	B●今話題のバーチャルリアリティの世界を見事に再現 ➡T12
SFC	パチンコウォーズ2	価格未定	12月下旬	ETC	8M	P	C●秘密情報部員。008がパチンコ界の平和を宅るために活躍！
SFC	スーパーカジノ シーザースパレス	¥8,980	10月予定	ETC	4M	P M	C●カジノでおなじみのゲームが楽しめる本格ギャンブルゲーム
SFC	パチスロ ラブストーリー	¥9,800	11月中旬	ETC	8M	P	C●パチスロと恋の間で揺れる青春を描いたラブコメディゲーム
FC	インディージョーンズ	価格未定	12月中旬	ACT	1M	P	C●どんなアクションが展開する？
GB	バーチャルウォーズ	価格未定	1月下旬	ACT	1M	——	C●バーチャルリアリティがGBでも展開する!?
GB	インディージョーンズ	価格未定	12月中旬	ACT	1M	P	C●スピルバーグ監督の冒険映画がアクションになった！
GB	パチ夫くん	¥3,980(込)	11月中旬	ETC	1M	P	D●GBでも手軽にパチンコが楽しめるのだよ

コナミ

SFC	NFLフットボール	¥9,000	9月下旬	SPG	8M	P	B●NFL在籍の選手が総登場のアメフトゲーム
SFC	がんばれゴエモン2 奇天烈将軍マッギネス	¥9,600(予)	12月発売	ACT	12M	B	A●ゴエモンひさびさの復活！　強烈なマッギネス相手に戦うぞ ➡T13・20P172
SFC	ツインビー～レインボーベル	価格未定	12月予定	ACT	8M	——	B●ツインビーに足がはえた！　そんでアクションに挑戦するのだ ➡T13
SFC	T.M.N.T.	価格未定	11月予定	ACT	16M	——	B●人気のカメ忍者たちが、今度は格闘アクションで大暴れ ➡P174
SFC	真・麻雀	¥8,500(予)	発売日未定	ETC	8M	未定	B●標準ルールばかりでなく、地方ルールも設定可能な本格的麻雀ソフト
SFC	リーサル エンフォーサーズ	価格未定	11月予定	STG	16M	未定	B●アーケードで大ヒットのSTG。専用光線銃つき ➡T13
GB	タイニー・トゥーン アドベンチャーズ2	価格未定	12月予定	ACT	1M	未定	B●GBの第2弾。キャラが大きくなって、表情も豊かに T20
GB	T.M.N.T.3～タートルズ危機一発～	価格未定	11月予定	ACT	1M	未定	B●RPG要素を取り入れた、新しいACTシーン



仮面ライダー



バスタード

コブラチーム

SFC	仮面ライダー 恐怖のショッカー軍団	¥9,800(予)	11月予定	ACT	12M	P	C●リアルタイプのライダーが戦う！　2人同時プレイ可能
SFC	バスタード	¥9,800(予)	11月予定	ACT	12M	——	B●3D画面で展開する迫力バトル！　魔法もバリバリ使えるぞ

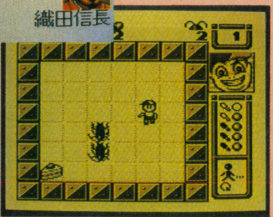
サミー

SFC	ダイナミックスタジアム	価格未定	11月予定	SPG	8M	B	C●エディットでオリジナルチーム作成可能。4P同時プレイも実現 ➡P175
SFC	実戦パチスロ必勝法	価格未定	発売日未定	ETC	4M	B M	B●実在の機種が登場。パチスロが家で遊べる

Topics 11 パソコン移植はおまかせだ

光栄といったらもうこれしかない。そう、『信長の野望　覇王伝』。武将のデータがよりリアルになり、適材適所を心がけつつ天下を狙うこの作品は、シリーズ最高傑作といえる。他にも競走馬を育てる『ウイニングポスト』、古いパソコンゲームのリメイク『ホイホイ』など光栄は移植がメイン。

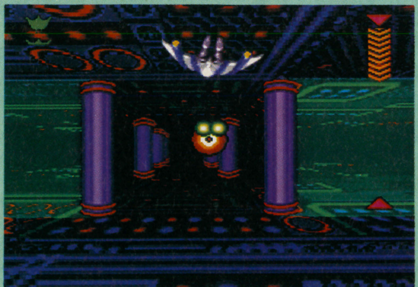
⬅武将の顔も精悍になった『覇王伝』。また天下統一に乗りだそう！ハマるソフトがまたひとつ出たね。



➡いわゆるパズルゲームの『ホイホイ』。頭を使うんだ、これが。

Topics 12 パチンコものも元気だが!?

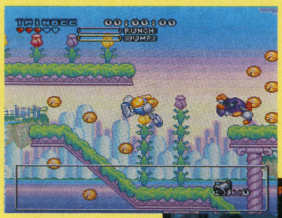
膨大なタイトル数で人目を奪うのがココナッツジャパンだ。カジノ、パチンコ、パチスロものが得意なメーカーだけど、今回は映画『バーチャルウォーズ』にも着手。超能力で世界を征服しようとする少年を阻止するACTで、AVG要素も加えられているのだ。パチンコファンと映画好きは見逃がせないぞ！



⬆グラフィックもカッチョイイACT、『バーチャルウォーズ』。注目の1本だ。

Topics 13 コナミもACTがメインだ

横スクロールだった『T．M．N．T．』が、今回は格闘ACTになってカムバックだ。『ゴエモン』『ツインビー』といったおなじみのタイトルも、コミカルなノリはそのままにACTに。コナミの注目作は、『リーサル　エンフォーサーズ』。専用の光線銃とセットで発売されるぞ。



⬅ツインビーがなんとアクションに。でも違和感がないのは不思議。

➡アーケードでも有名な『リーサル～』。バリバリ撃つのはカイカン。

©KOEI COPYRIGHT ©1993 VIRGIN GAMES,INC. ALL RIGHTS RESERVED. PUBLISHED BY COCONUTS JAPAN CO.,LTD. UNDER LICENSE FROM VIRGIN GAMES,INC.
"The Lawnmower Man":Copyright The Salas Curve Ltd. Published under License to Coconuts Japan Co.,Ltd. ©1993 COCONUTS JAPAN
©1993 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED ©石森プロ・東映 ©COBRA TEAM 1993 ©萩原一至／集英社 © COBRATEAM1993

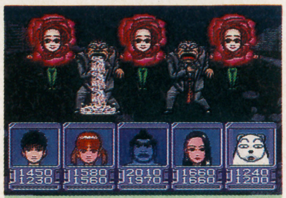
サンソフト

SFC	エアロ・ジ・アクロバット(仮称)	¥8,500	11月予定	ACT	8M	——	B●スピーディでコミカルなアクロバットアクションゲーム
SFC	高校サッカー 全国制覇の夢	¥8,000	発売日未定	SPG	4M	P	B●若き血潮が燃える高校サッカーで青春の汗を流そう
SFC	スーパーへべれけ(仮称)	¥8,500(予)	12月予定	ACT	8M	T	A●へべを筆頭におかしな4人が活躍のACT。4人同時プレイ可能 ➡T14
SFC	フラッシュバック(仮称)	¥9,600(予)	12月予定	ACT	12M	P	B●リアルなアクションとポリゴンアニメが見モノ
SFC	へべパズル(仮称)	¥8,500	94年1月予定	PZG	8M	——	C●へべが挑戦する奇想天外なパズルゲーム
SFC	レミングス2(仮称)	¥9,600	12月予定	PZG	12M	P M	B●レミングをゴールまで導くリアルタイムパズル。新面続々登場 ➡T14
GB	スピーディーゴンザレス	¥3,800(予)	11月予定	ACT	2M	P	C●本格派の面クリア型アクションゲーム

ジャレコ

SFC	スーパーJカップサッカー	¥9,000(予)	11月予定	SPG	4M	B	C●リアルな選手の動きが感動のサッカーゲーム
SFC	ラッシング・ビート修羅	価格未定	12月予定	ACT	16M		B●対戦もできる横スクロールACT。バシバシ敵をやっつけろ
SFC	スーパー3Dベースボール	¥12,800	10月1日	SPG	12M	B	B●DSP搭載による新システムで臨場感がアップした野球ゲーム

スーパーJカップサッカー



イデアの日

ショウエイシステム

SFC	イデアの日	¥9,700	11月下旬	RPG	16M	B	C●相原コージがキャラデザインのミョーなRPGだ

スクウェア

SFC	MYSTIC QUEST	¥7,900	9月10日	RPG	4M	B	A●アメリカでヒットしたRPGが日本に。システムが個性的
SFC	アルカエスト	価格未定	発売日未定	ACT	8M	P	B●マップ上のシカケを利用して進んで行くACT ➡T15
SFC	ロマンシング サ・ガ2	価格未定	12月予定	RPG	16M	B	A●マルチシナリオで一世を風靡した名作RPG第2弾 ➡T15・20

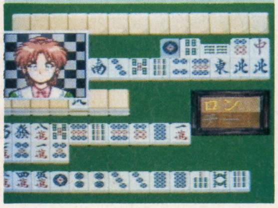
ミスティッククエスト

ロマ サ・ガ2

セタ

SFC	デザートファイター	¥9,800	11月予定	SLG	8M	B	B●湾岸戦争をモチーフにした戦略要素の濃いSLG。敵軍事施設を爆撃せよ
SFC	スーパーリアル麻雀PⅣ(仮称)	¥9,800	12月予定	ETC	8M	B	B●女の子と麻雀して、勝ったら……、デートに誘えるのだ

スーパーリアル麻雀PⅣ(仮)



鬼塚勝也 スーパーヴァーチャルボクシング

ソフエル

SFC	モンスターメーカー3 光の魔術士	¥9,800(予)	秋予定	RPG	16M	B	B●九月姫サンのイラストが印象的な、ファンタジックなRPG
SFC	鬼塚勝也スーパーヴァーチャルボクシング	¥8,900(予)	冬予定	SPG	8M	——	B●リングの野獣、鬼塚が主役の迫力ボクシングゲーム ➡P177

ズラリ並んだこの新作!!

光栄
ウイニングポスト
信長の野望 覇王伝
ホイホイ・ゲームボーイ版

ココナッツジャパン
バーチャルウォーズ
パチンコウォーズ2
スーパーカジノ
パチスロ ラブストーリー
インディージョーンズ
バーチャルウォーズ
インディージョーンズ
パチ夫くん

コナミ
NFLフットボール
がんばれゴエモン2
ツインビー〜レインボーベル
T.M.N.T.
真・麻雀
リーサルエンフォーサーズ
タイニー・トゥーン
T.M.N.T.

コブラチーム
仮面ライダー
バスタード

サミー
ダイナミックスタジアム
実戦パチスロ必勝法

サンソフト
エアロ・ジ・アクロバット
高校サッカー
スーパーへべれけ
フラッシュバック
へべパズル
レミングス2
スピーディーゴンザレス

ジャレコ
スーパーJカップサッカー
ラッシング・ビート修羅
スーパー3Dベースボール

ショウエイシステム
イデアの日

スクウェア
ミスティッククエスト
アルカエスト
ロマ サ・ガ2

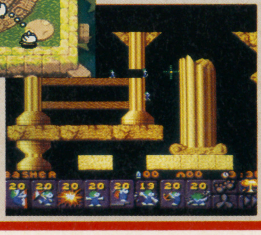
セタ
デザートファイター
スーパーリアル麻雀PⅣ

ソフエル
モンスターメーカー3
鬼塚勝也スーパーヴァーチャルボクシング

TOPICS 14 コミカルなゲーム大集合!

ミョーなノリが巷で人気の『へべれけ』がスーパーになって登場。なんとこのゲーム、マルチタップ対応で、4人同時プレイが可能。てことは、へべ、おーちゃん、すけざえもん、ジェニファーの4人をそれぞれ操作できるのだ。他にもマウス対応になった『レミングス2』などコミカルノリのゲームがいっぱいだ。

⬅4人がすべて敵の対戦もの『スーパーへべれけ』。攻撃法がユニーク。



➡「イヤッホゥ」というかけ声も新たになったという!?『レミングス2』。

TOPICS 15 ついにベールを脱ぐ『ロマ サ・ガ2』。今年も期待のスクウェア

RPG、A・RPGに新風吹き込みまくりのスクウェア。フリーシナリオが魅力の『ロマ サ・ガ2』は、容量が前作の倍になり、シナリオ、戦闘ともにパワーアップしている。パーティに参加するキャラが200人以上もいるというから、今まで以上に壮大な冒険が待っていそうだ。A・RPGの新タイトル『アルカエスト』は、マップ上にあるシカケを利用してダンジョンなどを進むのだ。スクウェアだから、もっともっとすごいシステムが用意されていそうな予感。とにかく今後の動向が気になるメーカーであることは変わらない。

⬅前作よりさらにパワーアップして登場することになりそうな『ロマ サ・ガ2』。期待は◎だ。

⬆個性的な戦士、魔法使いが多数登場する『アルカエスト』。今までの路線とはまったく違うゲームになりそうだ。要チェックソフトのひとつ。

©1993 SUNSOFT　1993 JALECO LTD.　©1993 K.K. DCE／JALECO LTD.　©1993 シュウエイシステム　©1993 相原製作所
©スクウェア 1993　©1993 SETA CO.,LTD.　©SOFEL CO.,LTD.

タイトー

SFC	忍者ウォーリアーズ(仮称)	¥9,300(予)	94年1月予定	ACT	12M	——
	B●アーケードで人気だったACTのリメイク					➡T16
SFC	スーパーH.Q.(仮称)	¥8,900(予)	11月予定	RCG	10M	——
	B●「こちらナンシー」の通信の後は逃走車を追うカーチェイス！					➡T16、P177
SFC	ソニックブラストマン2(仮称)	¥9,300(予)	94年3月予定	ACT	12M	——
	C●「私のパンチを受けてみよ！」正義のブラストマンが活躍のACT					➡T16
SFC	ダライアスフォース	¥8,800	9月24日	STG	8M	——
	B●新武器満載で、新たな戦いに出発しよう！					
SFC	スーパー究極ハリキリスタジアム	¥9,500(予)	12月予定	SPG	12M	B
	B●グラフィックとシステムに力をそそいだ熱血野球ゲーム					

スーパー究極ハリスタ

紫炎　ザ・ブレードチェイサー(仮)

ダイナミック企画

SFC	紫炎 ザ・ブレードチェイサー(仮称)	価格未定	発売日未定	ACT	16M	P M
	B●忍者紫炎が、さらわれた恋人を救うため戦うマウス対応ACT					

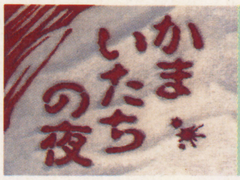
タカラ

SFC	装甲騎兵ボトムズ	¥9,800(予)	10月予定	ACT	8M	——
	B●アニメ『ボトムズ』10周年記念ソフト。3Dアクションだ					➡T17
SFC	ミラクルガールズ	¥8,800(予)	11月予定	ACT	8M	——
	C●双子の超能力少女の能力を使い分けて進むACT					
SFC	餓狼伝説2 新たなる闘い	価格未定	秋予定	ACT	20M	——
	A●アーケードで大ヒットの格闘ACT。8人のキャラで戦えるぞ					➡T17・20
SFC	スーパー人生ゲーム	¥9,800(予)	12月予定	ETC	10M	——
	B●ベストセラーボードゲームがSFCに。5人まで同時プレイ可能					➡T17
FC	RPG 人生ゲーム	¥7,800	11月発売予定	RPG	3M	B
	C●人気ボードゲームシリーズのFC化。					

チュンソフト

SFC	かまいたちの夜	価格未定	発売日未定	AVG	未定	B
	B●サウンドノベル第2弾。ホラーな雰囲気がキミを包む					
SFC	トルネコの大冒険	¥9,600	9月19日	RPG	12M	B
	A●武器商人トルネコがダンジョン探索。究極の宝を手に入れるのが目的					➡T20

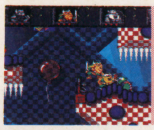
トルネコの大冒険



かまいたちの夜

T&Eソフト

SFC	マスターズ 遥かなるオーガスタ2	¥9,900	9月22日	SPG	12M	B
	A●マスターズの舞台、オーガスタを回ろう。今回は雨が降ったりもする					
SFC	バイキングの大迷惑	¥8,800(予)	10月予定	ACT	8M	——
	C●宇宙人に囚われた3人のバイキングの能力を使い分けて地球に戻ろう					
SFC	マジパラ	価格未定	発売日未定	ETC	未定	——
	C●シミュレーション性のあるマルチプレイヤーゲーム					


バイキングの大迷惑

マスターズ

ザ・ラストバトル

テイチク

SFC	ザ・ラストバトル	¥9,800(予)	12月予定	RPG	16M	B
	B●かのキム皇が制作に携わる、個性的世界観のRPG					

データイースト

SFC	戦国伝承	¥8,800	9月下旬	ACT	8M	——
	B●現代のニューヨークに復活した魔王を変身能力を駆使して倒せ					
SFC	ABC マンデーナイトフットボール	価格未定	発売日未定	SPG	8M	B
	C●米国で放映されている番組のタイトルをつけたアメフトゲーム					➡T18
SFC	戦え原始人3	価格未定	発売日未定	ACT	8M	——
	B●原始人がオノと燃えたぎるパワーで戦うACTだ					➡T18

Topics 16 アーケードのタイトル続々

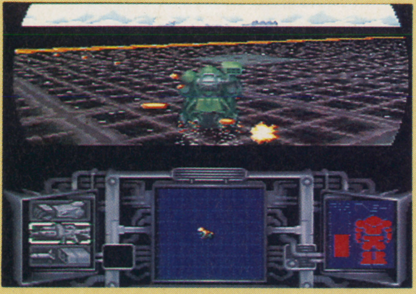
「キャッチ・ザ・ハート」のキャッチフレーズのもとに、アーケードの大作をSFCに移植するのがタイトーだ。本格カーチェイスの『スーパーH.Q.(仮称)』、バシバシ敵を打ちのめす『ソニックブラストマン2(仮称)』、『忍者ウォーリアーズ(仮称)』など、人気作がいっぱいだ。

⬅クナイという武器を使って進んでいく『忍者ウォーリアーズ(仮称)』。

➡凶悪犯の乗った逃走車に車をぶつけて捕まえる『スーパーH.Q.(仮称)』。

Topics 17 知名度はピカイチのタカラ

オヤ？　と思うタイトルが並ぶのがタカラ。今回のメインともなる『装甲機兵ボトムズ』は、10年前のアニメを3DACTで蘇らせたもの。誰もがいちどは遊んだことのある「人生ゲーム」もSFCに登場する。そして格闘ファンお待ちかねの『餓狼伝説2』も、キミがプレイしてくれるのを待っているぞ！


⬆懐かしの戦場に、今度はキミ自身が主人公になって降り立つ『装甲騎兵ボトムズ』。

Topics 18 堅実なゲームをお求めなら

ハデさはないものの、安心して遊べるゲームを提供するのがデータイースト。『戦え原始人3』は原始時代を舞台にしたACTで、2人で力をあわせて戦うと楽しさ倍増。『ABCマンデー〜』は米国のフットボール番組とタイアップしたゲームで、監督になったような気分になれるのだ。

⬅2人同時プレイももちろん可能。『ABCマンデーナイト〜』。

➡棍棒片手にゴリゴリ戦う『戦え原始人3』。武器の種類が豊富。

©TAITO CORP. 1993, 1994 ©ダイナミック企画／アルマニック ©1993 Interplay Productions Sylicon & Synapse, Inc. Licensed to T＆E SOFT, Inc.
©CHUN SOFT／ENIX ©テイチク ©データイースト

データム・ポリスター

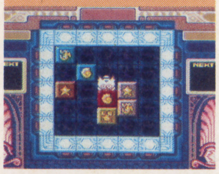
機種	タイトル	価格	発売日	ジャンル	容量	
SFC	キーパー	¥7,200	11月予定	PZG	4M	——

C●石板の色か種類をそろえて消していくパズルゲーム。2人対戦可能

機種	タイトル	価格	発売日	ジャンル	容量	
SFC	COTTON 100%	¥8,900	12月予定	STG	12M	——

B●カワイイ魔女がホウキに乗って活躍するおなじみのSTGだ

キーパー



COTTON 100%

テクノスジャパン

機種	タイトル	価格	発売日	ジャンル	容量	
SFC	ダウンタウン熱血べーすぼーる物語	¥9,600	12月3日	SPG	12M	B

B●くにおくんが今度は野球に挑戦だ。どんな技が飛出すか!? ➡T19

機種	タイトル	価格	発売日	ジャンル	容量	
FC	熱血!すとりーとバスケット	¥6,500	12月17日	SPG	2M	——

C●またまたくにおくんが新しいスポーツに挑戦。今度はバスケだ。 ➡T19

機種	タイトル	価格	発売日	ジャンル	容量	
GB	くにおくんの時代劇だよ全員集合!	¥4,800(込)	12月予定	ACT	2M	——

C●時代劇の格好をした、くにおくんたちが暴れ回る横スクロールACT ➡T19

テクモ

機種	タイトル	価格	発売日	ジャンル	容量	
SFC	アクタリオン	¥8,900	11月5日	RPG	8M	B

A●町を成長させたりと新システム満載のRPGだ

機種	タイトル	価格	発売日	ジャンル	容量	
SFC	テクモスーパーボウル(仮称)	価格未定	11月26日	SPG	12M	B

B●FCでも定評のあったアメフトゲームがSFCに

アクタリオン

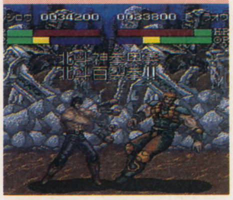
テクモスーパーボウル

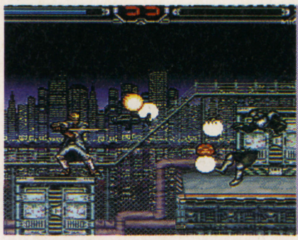
東映動画

機種	タイトル	価格	発売日	ジャンル	容量	
SFC	北斗の拳7(仮称)	¥9,700	12月予定	ACT	20M	——

C●力と技にすべてを賭けた、男たちの戦いが再び……

北斗の拳7(仮)





ソードマニアック

東芝EMI

機種	タイトル	価格	発売日	ジャンル	容量	
SFC	バトル・マスター 究極の戦士たち	¥9,800(予)	10月下旬	ACT	16M	——

B●個性的な技を持つ9人のキャラで戦う格闘ACT

機種	タイトル	価格	発売日	ジャンル	容量	
SFC	ソードマニアック	¥8,600(予)	11月予定	ACT	8M	——

C●剣一本で強大な敵に立ち向かうのだ。対戦モード付き

東宝

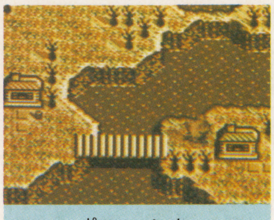
機種	タイトル	価格	発売日	ジャンル	容量	
SFC	超ゴジラ	¥9,800(予)	12月予定	ACT	12M	——

C●ゴジラを操って、凶悪怪獣が出現した大阪を目指すのだ

機種	タイトル	価格	発売日	ジャンル	容量	
GB	ポコニャン!	¥3,500(予)	12月予定	ACT	未定	——

C●不思議な道具を使うポコニャンが主人公のACTだ

東宝/小学館プロ



ポコニャン!

らんま1/2 朱猫団的秘宝

機種	タイトル	価格	発売日	ジャンル	容量	
SFC	らんま1/2 朱猫団的秘宝	¥9,800(予)	10月予定	RPG	12M	B

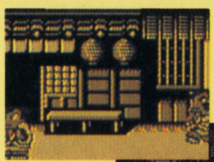
B●らんまたちが今度はRPGに挑戦。さらわれたパンダを救うのだ

ズラリ並んだこの新作!!

タイトー
忍者ウォリアーズ
スーパーH.Q.
ソニックブラストマン2
ダライアスフォース
スーパーハリスタ
ダイナミック企画
紫炎
タカラ
装甲騎兵ボトムズ
ミラクルガールズ
餓狼伝説2
スーパー人生ゲーム
RPG人生ゲーム
チュンソフト
かまいたちの夜
トルネコの大冒険
T&Eソフト
遥かなるオーガスタ2
バイキングの大迷惑
マジパラ
テイチク
ザ・ラストバトル
データイースト
戦国伝承
マンデーナイトフットボール
戦え原始人3
データム・ポリスター
キーパー
COTTON 100%
テクノスジャパン
熱血べーすぼーる物語
熱血!すとりーとバスケット
時代劇だよ全員集合!
テクモ
アクタリオン
テクモスーパーボウル
東映動画
北斗の拳7
東芝EMI
バトル・マスター
ソードマニアック
東宝
超ゴジラ
ポコニャン!
東宝/小学館プロ
らんま1/2 朱猫団的秘宝

Topics 19 くにおくんパワーはまだまだ健在だ!

ゲーム界のやんちゃボウズといえば、テクノスジャパンのくにおくん。SFCでは今回初めて野球に挑戦だ。もちろん必殺打法、必殺投法盛りだくさんで、白熱のゲーム展開が期待できる。『すとりーと～』のほうは2対2のミニバスケで、親しみやすいながらもバスケの面白さはそのまんま。またGBにはFCで好評だった、『時代劇～』が移植される。



⬅キャラのセリフが楽しい『時代劇～』。

⬆必殺技で盛り上がる『熱血べーすぼーる物語』。ストーリーモードも楽しい。

➡『熱血!すとりーとバスケット』は2対2。操作もしやすくスグなじめる。

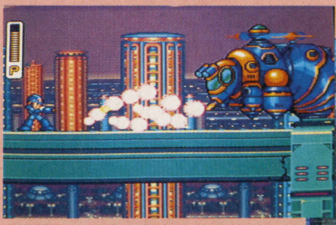
Topics 20 シンボリックゾーン選出ソフトはこの18本!

●スーパーファミコン
- ロマンシング サ・ガ2(スクウェア)
- アラジン(カプコン)
- トルネコの大冒険(チュンソフト)
- ファイアーエムブレム(任天堂)
- ドラゴンクエストI・II(エニックス)
- ロックマンX(カプコン)
- がんばれゴエモン2(コナミ)
- 龍虎の拳(ケイ・アミューズメント)
- 新桃太郎伝説(ハドソン)
- ガイア幻想紀(エニックス)
- R-TYPE III(アイレム)
- 餓狼伝説2(タカラ)

●ファミリーコンピュータ
- テトリスフラッシュ(任天堂)

●ゲームボーイ
- TYNY TOON Adventures 2(コナミ)
- ファミスタ3(ナムコ)
- ロックマンワールド4(カプコン)
- スーパーマリオランド3(任天堂)
- カービィのピンボール(任天堂)

「シンボリックゾーン」とは、出展作品の中でも特に優秀と初心会事務局が認めた作品を、選出して展示した特別コーナーのこと。



⬆西暦21XX年を舞台にした『ロックマンX』。

⬇大ヒット作がSFCに『ドラクエI・II』。

©1993 TECHNOS JAPAN CORP. ©企画者104 ©TECMO PRODUCTS ©1993 NFLP ©1993 NELPA ©TECMO ©1993 TOSHIBA EMI
©1993 藤子・F・不二雄/NHKエンタープライズ/小学館/日本ヘラルド ©1993 東宝/小学館プロダクション ©1993 高橋留美子/小学館/キティ/フジテレビ
©CAPCOM

徳間書店・徳間書店インターメディア

機種	タイトル	価格	発売日	ジャンル	容量	備考	内容
SFC	ヤダモン ワンダランドドリーム	¥8,800	発売日未定	AVG	8M	B M	C●SFC初のクリックアクションアドベンチャー
SFC	永遠のフィレーナ	¥9,800	12月予定	RPG	8M	B	C●首藤剛志原作の小説をRPG化
SFC	スーパープロ野球スタジアム	¥8,900	秋発売	SPG	4M	B	B●バー式投球法が新しい野球ゲーム。選手を合体させるモード付き
FC	ラブクエスト	¥7,800	12月予定	RPG	4M	B	B●弓月ひかるのキャラを使ったRPG

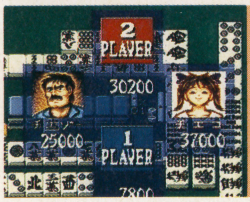
トミー

機種	タイトル	価格	発売日	ジャンル	容量	備考	内容
SFC	アクセルブリッド	¥9,800	11月26日(予)	ACT	16M	——	B●ハイスピード3D格闘シューティングの登場だ ➡T21
SFC	スーパーUNO	¥8,500	11月予定	ETC	8M	P	B●カードゲームのUNOがSFCでも楽しめるのだ ➡T21
SFC	エスパークス	¥9,500	12月予定	A・RPG	8M	B	B●文房具で人気のエスパークスのキャラが活躍するぞ ➡T21
GB	アメリカ横断ウルトラクイズ4	¥3,980(込)	11月予定	ETC	2M	P	B●クイズをといて、目指すはニューヨーク！ キミはどこまでいけるかな？
GB	UNO	¥3,980(込)	11月予定	ETC	2M	——	C●こちらはGBで旅先でもできるUNOだ

トンキンハウス

機種	タイトル	価格	発売日	ジャンル	容量	備考	内容
SFC	スーパータリカン	¥7,500(予)	9月3日	ACT	4M	P	C●8種類の攻撃方法を駆使してフィールドを強行突破！
SFC	イースⅣ MASK OF THE SUN	¥9,800(予)	発売日未定	A・RPG	12M	B	A●『イース』シリーズ最新作。アドルの成長した戦いぶりが見もの

スーパータリカン



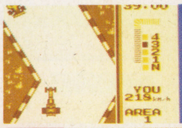
本格麻雀 徹萬

ナグザット

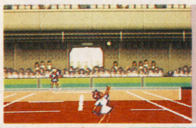
機種	タイトル	価格	発売日	ジャンル	容量	備考	内容
SFC	本格麻雀 徹萬	¥7,800	9月24日	ETC	4M	M	C●4人打ちだが、プレイヤー2人で手を組んでCOMと戦える

ナムコ

機種	タイトル	価格	発売日	ジャンル	容量	備考	内容
SFC	スズカエイトアワーズ(仮称)	¥8,800	10月15日	RCG	8M	B	B●鈴鹿8耐の興奮がSFCに。セッティングに気を使うぞ ➡T23
SFC	幽☆遊☆白書(仮称)	¥9,600	12月予定	ETC	16M	B	B●人気アニメがSFCに。霊能力を駆使して戦うのだ ➡T23
GB	カットビロード	¥4,800(込)	10月予定	RCG	1M	B	C●バーコードでデータを作ったマシンでレースするのだ
GB	ファミスタ3	¥4,900(込)	10月発売	SPG	2M	B	C●バーコードでデータを作った選手で試合できるぞ ➡T20・23
GB	ファミリージョッキー2 名馬の血統	¥4,800(込)	8月27日	ETC	1M	B	C●バーコードでデータを作った馬でレースにでるんだぞ



カットビロード


エースをねらえ！

日本テレネット

機種	タイトル	価格	発売日	ジャンル	容量	備考	内容
SFC	エースをねらえ！	価格未定	12月予定	SPG	8M		C●名作テニスマンガのキャラがそのまま登場する

日本物産

機種	タイトル	価格	発売日	ジャンル	容量	備考	内容
SFC	スーパーニチブツマージャン2	価格未定	発売日未定	ETC	16M	M	B●4人、3人、2人、と多彩な対戦が選択できる
SFC	ストリートダンク(仮称)	価格未定	発売日未定	SPG	8M	P T	C●3人がかりでコンピュータ対戦もできるぞ
SFC	めざせ！ 三冠馬(仮称)	価格未定	11月予定	ETC	12M		B●実際の競馬予想もついてる競馬もの

ストリートダンク

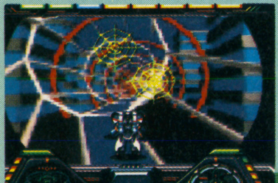
めざせ！三冠馬(仮)

日本ファルコム

機種	タイトル	価格	発売日	ジャンル	容量	備考	内容
SFC	美少女剣士ぽっぷるメイル	価格未定	12月予定	A・RPG	8M	B	C●パソコンの美少女ゲームがグラフィックとシステムも新たに登場 ➡T22

Topics 21 ワイワイやりたいならココ

トミーはにぎやかなゲームが大集合。子供向け文房具のキャラが活躍するA・RPG『エスパークス』、ポピュラーなカードゲーム『スーパーUNO』など、気軽に楽しめるゲームがいっぱいだ。『アクセルブリッド』なんて冒険心をそそるACTも登場するぞ。


⬅個性的なアクションが楽しい『アクセルブリッド』。ボスも迫力！

➡コミカルなキャラが人気の『エスパークス』。もとは文房具のキャラ。

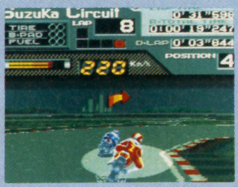
Topics 22 パソコン界の雄、新規参入

パソコンで『イース』『ドラゴンスレイヤー』などの名作を世に送りだしたのが日本ファルコムだ。SFCに参入しての初作品は、やっぱりパソコンからの移植で『美少女剣士ぽっぷるメイル』。ただしパソコン版とはシステムが大幅に変更されるらしいぞ。果してどんなゲームになっているか、今から楽しみだ。

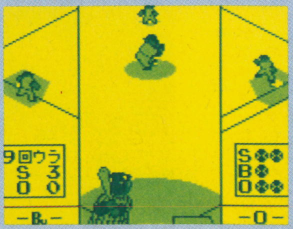
⬆2人と1匹のキャラを使い分けて進むA・RPGだ。縦、横とスクロールも変化する。

Topics 23 SPGの時代を築くナムコ

SFCは2本と少ないが、『スズカエイトアワーズ』は鈴鹿8耐のレースゲームだし、『幽☆遊☆白書』は人気マンガのゲーム化だしどれもヤリごたえあり。GBの3タイトルは、なんとバーコードボーイ対応。バーコードを読み込んで、ゲームの中にオリジナルの野球選手やレースマシン、競走馬を作ることができる。GBもここまで来た!?



⬆『スズカエイト～』は気合いをいれないとすぐリタイア!?


➡実名選手はもちろんオリジナル選手も作れる『ファミスタ3』。

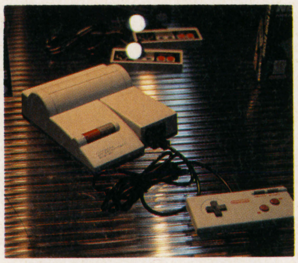
©1993 TONKIN HOUSE ©SAN-X ©1993 Nintendo ※『イースⅣ』は開発中の画面です。
©ACCOLADE INC. ©株式会社パック・イン・ビデオ／ポッポ株式会社 ©SCULPTURED SOFT WARE INC. ©エレクト・ブレイン・コーポレーション・ジャパン株式会社

任天堂

SFC	ファイアーエムブレム紋章の謎(仮称)	価格未定	11月中旬	SLG	24M	B M
A●S・RPGの幕を開けた名作がパワーアップしてSFCに ➡T20・24						
SFC	サウンドファクトリー(仮称)	価格未定	11月中旬	ETC	8M	B M
A●SFC初のミュージックツールソフト						
FC	テトリスフラッシュ(仮称)	¥5,900(込)	9月21日	PZG	2M	B
A●対戦テトリスの移植ものか!? ➡T20・24						
GB	カービィ ピンボール(仮称)	価格未定	10月中旬	ETC	2M	B
B●カービィーの動きがかわいい・ピーンボール ➡T20・24						
GB	スーパーマリオランド3(仮称)	価格未定	94年1月予定	ACT	4M	B
A●マリオの宿敵ワリオが主役のアクションゲーム ➡T20・24						

秋にはファミコンハードもお安く!

6月にGBが、1万円を切る価格でパッケージも新たにリニューアルされた。さらにこの秋、FCも価格を引き下げられるとのこと。RF端子はなくなり、出力はビデオ端子のみに仕様変更されるらしい。この新型FCは、スペースワールド'93に出展予定。



⬆写真は6月のCESで発表されたアメリカ版「NES」の新バージョン。

パック・イン・ビデオ

SFC	バブジー	価格未定	11月予定	ACT	16M	P
B●山猫のバブジーが超カワイイ、アクションゲーム!						
SFC	ファイナルノックアウト	¥8,800(予)	11月予定	SPG	8M	P
C●迫力のドデカキャラが画面を大暴れ						
SFC	ぎゅわんぶらあ自己中心派2	価格未定	発売日未定	ETC	8M	P
B●持杉ドラ夫ら腕自慢のギャンブラーが腕を競う麻雀ゲーム						
SFC	熱血バレーボール	¥8,800(予)	発売日未定	SPG	8M	P
C●3D感覚の本格派バレーボール						
SFC	ワールドワイドサッカー	価格未定	発売日未定	SPG	8M	P
B●人気のサッカーソフト続出のおり、注目の3Dサッカー						
SFC	GO! GO! ドッジリーグ	¥7,800	9月24日	SPG	4M	P
C●ドッジボールゲームのさきがけを飾る、シンプルさがウリのゲーム						

バブジー

ファイナルノックアウト

バップ

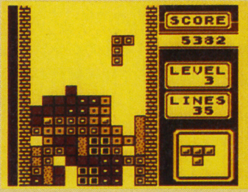
SFC	スリーセブンファイター	価格未定	12月予定	ETC	8M	B
C●実際に目押しができるリアルな最新パチスロゲーム						
SFC	スーパーダブル役満(仮称)	価格未定	94年3月予定	ETC	8M	B
B●GB版をバージョンアップして見やすく、多彩な勝負が完成						
GB	ダブル役満Ⅱ	¥4,800	9月17日	ETC	1M	——
B●2人対戦から4人対戦に充実してパワーアップ						

ハドソン

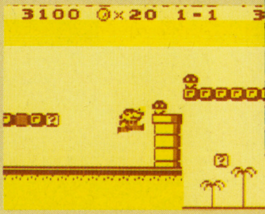
SFC	Jリーグスーパーサッカー	価格未定	発売日未定	SPG	未定	——
B●Jリーグの選手がハッスルするサッカーゲームなのだ ➡T25						
SFC	新・桃太郎伝説	価格未定	12月予定	RPG	16M	B
A●桃太郎、夜叉姫らが総登場するRPG。新システムとギャグ満載! ➡T20・25						
FC	桃太郎伝説外伝	価格未定	12月予定	RPG	未定	B
B●FCにも移植され、人気を呼び起こすか!?						

Topics 24 そそるタイトルが5本! 今年もやります任天堂

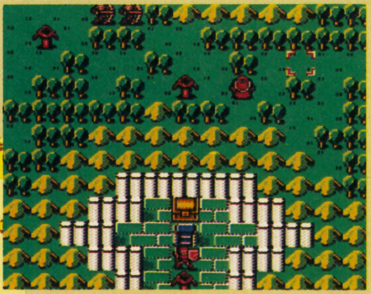
ざっと注目作をあげていくと、ポリゴン使用したオフロードレース『FXトラックス』、FCでも根強い人気のS・RPG、『ファイアーエムブレム』のSFC版、豊富なSFC音源を使って音楽が作れる『サウンドファクトリー』などがある。どれもタダのゲームで終わっていないところが、任天堂開発陣の気合いを感じさせてくれるのだ。GBは『マリオランド3』や、『カービィピンボール』などなじみやすいゲームが続々登場。



⬅GBの対戦テトリスが、アレンジされてFCに。



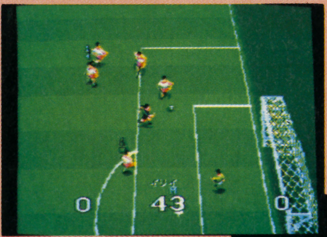
➡画面は前作のGB版『マリオランド』。今回はどう変わっているのか。



⬆FC版『ファイアーエンブレム』。ファンタジー色豊かなゲームだが、SFC版は…。

Topics 25 桃太郎がハドソンのメインとなる!

ぶっとびギャグと親切システムが好評の『桃太郎伝説』の最新作が、SFCで登場。金太郎や夜叉姫など、魅力的な登場人物にまたあえるのもウレシイが、自分で好きな場所にお城を建てちゃったりもできるらしい。とにかくどこまで新しいユニーク路線を広げてくれるかが楽しみだ。SPGの『Jリーグ～』は今をときめくJリーグのサッカーゲーム。もちろん選手も実名で、データもリアル。ファンは必見だ!



⬆実名選手の活躍に胸が踊る『Jリーグスーパーサッカー』。どの選手が活躍する?

➡やってみるまでその面白さは半分もわからない『新・桃太郎伝説』。

ズラリ並んだこの新作!!

徳間書店 徳間書店IM
ヤダモン
永遠のフィレーナ
スーパープロ野球スタジアム
ラブクエスト

トミー
アクセルブリッド
スーパーUNO
エスパークス
アメリカ横断ウルトラクイズ4
UNO

トンキンハウス
スーパータリカンイースⅣ

ナグザット
本格麻雀 徹萬

ナムコ
スズカエイトアワーズ
幽☆遊☆白書
カットビロード
ファミスタ3
ファミリージョッキー2

日本テレネット
エースをねらえ!

日本物産
ニチブツマージャン2
ストリートダンク
めざせ! 三冠馬

日本ファルコム
美少女剣士ぽっぷるメイル

任天堂
ファイアーエムブレム
サウンドファンタジー
テトリスフラッシュ
カービィ ピンボール
スーパーマリオランド3

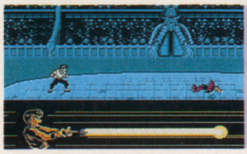
バップ
スリーセブンファイター
スーパーダブル役満
ダブル役満Ⅱ

パック・イン・ビデオ
バブジー
ファイナルノックアウト
ぎゅわんぶらあ自己中心派2
熱血バレーボール
ワールドワイドサッカー
GO! GO! ドッジリーグ

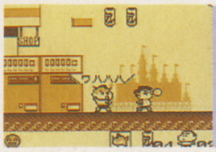
ハドソン
Jリーグスーパーサッカー
新・桃太郎伝説
桃太郎伝説外伝

バンダイ・エンジェル・バナレックス・ベック

SFC	ドラゴンボールZ 超武闘伝2(仮称)	価格未定	発売日未定	ACT	未定	——	A●大人気だった格闘ACT『DBZ』の第2弾がいよいよ登場
SFC	サイボーグ009	¥8,800(予)	12月予定	ACT	8M	——	B●天才科学者ギスの野望を砕く009が活躍するACT
SFC	美少女戦士セーラームーン	¥9,800(予)	8月27日	ACT	12M	——	B●アニメで人気の美少女たちが所せましと暴れ回るアクションゲーム。2P同時プレイ可能
SFC	SD機動戦士ガンダム2	¥8,800(予)	9月下旬	STG	8M	——	C●ガンダムが2人同時プレイ可能なSTGに
FC	幽☆遊☆白書(データック)	¥2,800(予)	10月予定	ACT	未定	——	B●マンガの最近の戦いまでのストーリーを網羅した最新版
GB	クレヨンしんちゃん2	価格未定	発売日未定	ACT	1M	——	C●嵐の幼稚園児が巻き起こすハチャメチャ騒動をお楽しみあれ
GB	ゴジラ(仮称)	価格未定	発売日未定	ACT	2M	——	C●おごり高ぶった人類に襲いかかるゴジラにキミは勝てるか!
GB	疾風! アイアンリーガー	¥3,800(予)	11月予定	ACT	2M	——	C●スポーツとアクションを満載したアイアンリーガーソフトだ



幽☆遊☆白書



クレヨンしんちゃん2

バリエ

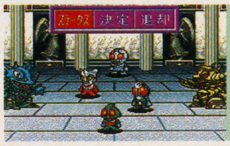
SFC	新日本プロレス 超戦士 IN 闘強導夢	¥9,800(予)	9月14日	SPG	16M	——	C●長州力やサンダーライガーらが持ち技もそのままに熱い戦いを繰り広げる
SFC	遊人 雀獣学園	¥8,900(予)	秋予定	ETC	8M	——	C●セクシーな雰囲気タップリの麻雀ゲームだぞ ➡P177

ビック東海

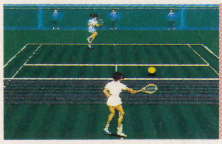
SFC	タイムスリップ	¥8,500(予)	12月予定	STG	8M	——	C●さまざまな時代を駆けめぐって敵を倒す! ➡T26
GB	ルクル	¥4,500(予)	11月予定	PZG	4M	B	C●クルクルまわるバーを操作するPZG ➡T26

バンプレスト/ザムス・バンプレスト

SFC	剣勇伝説 YAIBA(仮称)	¥9,800(予)	12月予定	A・RPG	12M	B	B●同名コミックがA・RPGに。ライバルをやっつけろ! ➡T27
SFC	ぷよぷよ	¥7,800(予)	12月予定	PZG	8M	——	A●アーケードなどで人気の落下型PZG。同じ色のぷよをくっつけて消すのだ ➡T27
SFC	ガイアセイバー(仮称)	¥9,800(予)	12月予定	RPG	12M	B M	B●地球上のマップが実在のものになっているぞ
SFC	超時空要塞 マクロス(仮称)	¥8,800(予)	10月中旬	STG	8M	——	C●根強い人気の同名アニメがSTGに。バリバリ撃ちまくる快感!
SFC	フォーチュン・クエスト	¥9,800(予)	11月予定	ETC	8M	B	B●同名小説のキャラが、ボードの上でクエストするのだ ➡T27
SFC	Soul & Sword	¥9,800(予)	12月予定	RPG	12M	B	B●イベント盛りだくさん、自由度の高いマルチシナリオのRPG。
SFC	鉄腕アトム	¥9,000(予)	94年1月予定	ACT	10M	——	C●十万馬力のアトムが7つの力で戦うぞ
SFC	あさめしまえにゃんこ	¥7,800(予)	94年2月予定	PZG	4M	M	C●コマにかわいいネコが使用され、動き回るぞ



ガイアセイバー



伊達公子のバーチャルテニス

ビーアイ

SFC	伊達公子のバーチャルテニス	¥9,000(予)	94年1月予定	SPG	8M	P	B●世界に向けて特訓中の伊達公子がメインキャラのテニスゲームだ
SFC	ストリートバスケット 3 on 3	¥9,000(予)	94年1月予定	SPG	8M	P	C●3対3で戦う今人気のミニバスケットボール
FC	バトルラッシュ(データック)	¥2,500	10月発売	ACT	2M	——	B●キミだけのオリジナル・キャラで対戦ができる

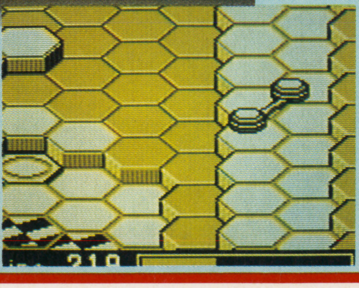
ビクターエンタテインメント

SFC	スーパー・スター・ウォーズ 帝国の逆襲	価格未定	発売日未定	ACT	12M	P	B●映画のストーリー展開もそのままのスペースファンタジー ➡T28
SFC	クラッシック・ロード	¥9,800	9月予定	SLG	8M	B	C●馬主になって馬を育てるシミュレーションゲーム ➡T28

Topics 26 爽快STGとPZGが同居

個性的なゲームで押すのがビック東海。『タイムスリップ』は古代エジプトやローマ時代を巡るアクションSTG。『ルクル』は回転するバーを操作するPZGだ。

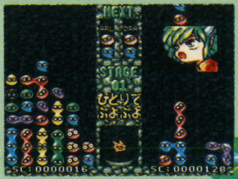
⬅バリバリ撃ちまくりの快感が味わえる『タイムスリップ』。キミはどの時代まで進めるか?



➡回転するバーを操って、障害物を破壊したりゴルフモドキのゲームに挑戦!!

Topics 27 タイトルの数で勝負だ!

バンダイ系列のメーカーとならんで、多くのタイトルをかかえるバンプレスト。PZGあり、ボードゲームあり、ACTありとどれを見ようか迷っちゃうほどバラエティに富んでいる。キャラものが多いので、キミの知っているキャラもいるかも?



⬆アーケードでもおなじみ『ぷよぷよ』。

⬆ボードの上を冒険する『フォーチュン・クエスト』。

⬅必殺技を駆使して進むA・RPG『YAIBA』。

Topics 28 『帝国の逆襲』は見逃せない

タイトルは2本と少ないが、クオリティは保証付きのビクターエンタテインメント。『スーパー・スター・ウォーズ帝国の逆襲』は、前作同様映画通りにストーリーが進行していく。グラフィックも映画そのままのリアルさで、目に焼き付いて離れないぞ。今作もハードACTなのかな。

⬅このグラフィックは圧巻だ! いちどは見たい『帝国の逆襲』。

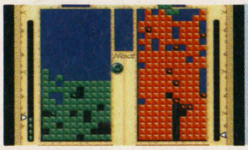
➡競走馬を育てる『クラシック・ロード』も発売されたのだ。

Star Wars and The Empire Strikes Back are registered trademarks of Lucasfilm Ltd. All right reserved.
Used under authorization, Super Star Wars © 1992. Super Empire Strikes Back © 1993 LucasArts Entertainment Company.

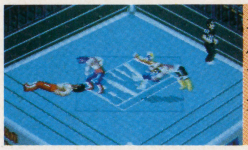
BPS

SFC	テトリス武闘外伝	価格未定	年末予定	PZG	8M	——

B●対戦モードのみのテトリス。クリスタルでいろんな技が使えるぞ



テトリス武闘外伝



スーパーファイヤープロレスリング3

ヒューマン

SFC	スーパーファイヤープロレスリング3	価格未定	12月予定	SPG	12M	B T

B●人気プロレスゲームの第3弾。選手と技が新しい！ ➡T30

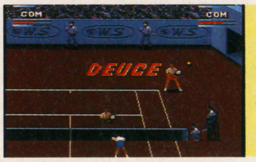
SFC	ヒューマングランプリ2(仮称)	価格未定	12月予定	RCG	8M	B

C●独特の操作性をあみだしたレースゲームの続編だ ➡T30

フォーラム

SFC	ファイナルセット	¥8,500(予)	9月17日	SPG	8M	——

C●世界各地で試合する本格テニスゲームだ



ファイナルセット

このゲームの見どころ

ダッシュやパワーためスマッシュなど新テク満載。これにスタミナ設定が加わり、新感覚のかけ引きが楽しめる。

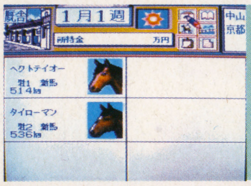
ヘクト

SFC	サラブレッド ブリーダー	¥9,700	8月27日	SLG	8M	B

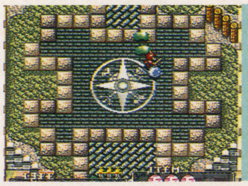
C●競争馬育成シミュレーション。馬主の気分にひたれるぞ

SFC	ホーリーストライカー	¥8,800	10月8日	ACT	8M	——

C●ピンボールをモチーフにした新蘚なACTなのだ



サラブレッド ブリーダー



ホーリーストライカー

ポニーキャニオン

SFC	スーパーハスラー(仮称)	価格未定	発売日未定	ETC	未定	未定

B●対戦もののビリヤードゲーム ➡T29

SFC	将棋 風林火山	¥8,800	10月29日	ETC	8M	B M

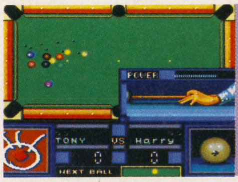
B●5人のプロに挑める肉声つき将棋の決定版 ➡T29

SFC	ウルティマⅦ	価格未定	94年春予定	RPG	未定	B

B●名作RPGに今度がACTの要素を加えてここに復活！ ➡T29

SFC	歌舞伎町リーチ麻雀	価格未定	94年予定	ETC	未定	B

B●予算内で勝負する形になったところが楽しいぞ



スーパーハスラー

将棋 風林火山

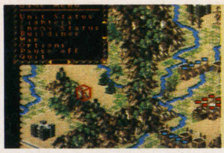
マイクロネット

SFC	リディック・ボウ ボクシング	¥8,400(予)	11月13日(予)	SPG	4M	B

C●リアリティあふれるボクサーの動きに注目 ➡T31

SFC	ローマ興亡史(仮称)	価格未定	94年4月予定	SLG	4M	B M

B●リアルタイムで兵士を操るSLGだぞ ➡T31



ローマ興亡史

美神伝説 Zoku

マジファクト

SFC	美神伝説 Zoku	¥9,800	10月下旬	ACT	16M	——

C●アクションありカーチェイスありのゴーカなゲーム

メサイヤ

SFC	バトルトード	価格未定	発売日未定	ACT	8M	——

B●ゴッツいカエルがバキバキ戦う爽快ACTだ

GB	バトルトード	価格未定	発売日未定	ACT	1M	——

B●同じくカエルが主人公。キメの攻撃がイカス

Topics 29 『ウルティマ』の最新作登場

ポニーキャニオンは、RPGの元祖『ウルティマ』の最新作を発売予定。今回はACT要素が濃くなって、アバタールたちの冒険もし烈になりそう？ パソコンファンの間でいつも話題のRPGだけに移植完成度に注目。他にも『将棋　風林火山』『スーパーハスラー』などファンに嬉しいラインナップ。

⬆主人公たちを待つのはどんな敵か？ どんなイベントか？ 完成が楽しみな『ウルティマⅦ』。

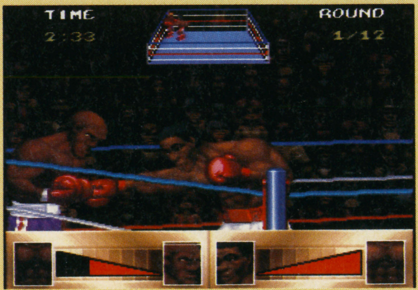
Topics 30 秘密モードあり!?『プロレス3』

もともとSPGのタイトルが多いヒューマンは、その持ち味をいかんなく発揮。『スーパーファイヤープロレスリング3』はなんとマルチタップでの4人同時プレイ可能。タッグも組めればバトルロイヤルもできるのだ。他にも特別なモードがあるようだがまだヒミツらしい。『ヒューマングランプリ2』は最新データ仕様の3Dレース。システムもちょっと変更されそうだ。

⬅ホントに運転しているかのような操作性がウリの『グランプリ2』。

Topics 31 ゲームでチャンプに挑戦！

世界ヘビー級チャンピオン、リディック・ボウに挑戦するという大胆なゲームを発表したのがマイクロネット。このゲームでは育てたボクサーどうしを戦わせる対戦モードもついている。もう1本の『ローマ興亡史(仮称)』は、指揮官となって兵士に命令を下すリアルタイムSLGだ。



⬆世界の強豪相手にどこまで戦えるか。強い選手を育てたい『リディック・ボウ　ボクシング』。

ズラリ並んだこの新作！

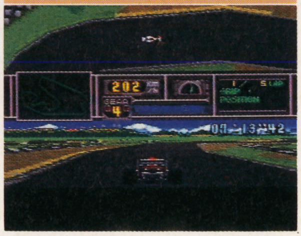
バンダイ
エンジェル
バナレックス
ベック
ドラゴンボールZ2
サイボーグ009
美少女戦士セーラームーン
SD機動戦士ガンダム
幽☆遊☆白書
クレヨンしんちゃん2
ゴジラ
疾風！アイアンリーガー
バリエ
新日本プロレス
遊人 雀獣学園
ビック東海
タイムスリップ
ルクル
バンプレスト
ザムス・バンプレスト
剣勇伝説YAIBA
ぷよぷよ
ガイアセイバー
超時空要塞マクロス
フォーチュン・クエスト
Soul & Sword
鉄腕アトム
あさめしまえにゃんこ
ビーアイ
バーチャルテニス
ストリートバスケット
バトルラッシュ
ビクターエンタテインメント
スーパー・スター・ウォーズ
クラシック・ロード
BPS
テトリス武闘外伝
ヒューマン
スーパーファイヤープロレスリング3
ヒューマングランプリ2
フォーラム
ファイナルセット
ヘクト
サラブレッドブリーダー
ホーリーストライカー
ポニーキャニオン
スーパーハスラー
将棋　風林火山
ウルティマⅦ
歌舞伎町リーチ麻雀
マイクロネット
リディック ボウ ボクシング
ローマ興亡史
マジファクト
美神伝説Zoku
メサイヤ
バトルトード
バトルトード

ⒸOPENSYSTEM 1993 ⒸMICRONET Ⓒ1993 EXTREME ENTERTAINMENT Ⓒmagifact TETRIS™ AND Ⓒ 1987 TETRIS Batorugaiden™ AND Ⓒ 1993 V/O Electronorgtechnica(Elorg) Tetris licensed to Nintendo and sublicensed to Bullet-Proof Software Ⓒ 1988 Bullet-Proof Software All Rights Reserved Original concept,design and program by Alexey Pazhitnov.

メルダック	SFC	宇宙レース・アストロGO！GO！	¥9,800	12月予定	RCG	8M	B	B●個性豊かな5人のキャラが繰り広げる。ドタバタ宇宙レース！	➡T33
メルダック	SFC	スーパーピンボール ビハインド・ザ・マスク	¥9,800	12月予定	ETC	8M	P	C●世界初の3Dグラフィックによる超リアルなピンボール	➡T33
やのまん	SFC	トリネア	¥9,800	10月1日	A・RPG	16M	B	C●壮大な世界を冒険するアクション・RPGだ	
やのまん	SFC	ラプラスの魔	¥9,800	10月予定	RPG	8M	B	B●古い館に秘められた謎を解き明かす異色作	➡T32
やのまん	SFC	アレサ	¥9,800(予)	11月下旬	RPG	16M	B	B●360度フルスクロールの戦闘が新しい。システムも斬新だぞ	➡T32
やのまん	SFC	サッカーキッド	価格未定	12月予定	ACT	10M	—	B●スピード感覚抜群のジェットコースターACT	➡T32
ヨネザワPR21	SFC	サージェントサンダースコンバット	¥9,800	発売日未定	SLG	8M	B M	C●映画「コンバット」をもとにして作られた戦略SLGだ	
ヨネザワPR21	SFC	スーパーホッケー'94	¥8,900	11月下旬	SPG	8M	P	B●4方向に視点切り替え可能な本格ホッケーゲーム	
ロジーク	SFC	ファイナルストレッチ	¥9,800	10月予定	RCG	12M	—	C●鈴木亜久里監修による本格派レーシングゲーム	

スーパーホッケー'94

ファイナルストレッチ

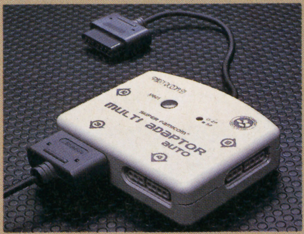


周辺機器 Topics ゲームを盛り上げる周辺機器も続々登場

新作ゲームが怒濤のように押し寄せて、どれを買うべきか迷っているキミはまだまだアマイ！　ゲームを盛り上げる影の主役ともいうべき周辺機器にも新しいモノが仲間入りするのだ。いくつか上げてみよう。まず操作をラクにしてくれる夢のコントローラ、コナミの「必殺コマンドコントローラー」(¥3,800)。これはボタン操作を記憶させ、ボタンひとつで複雑なコマンド入力ができるスグレモノ。『ストII』や、RPGのレベル上げに役立ちそう。ついに出る！　というのはメルダックの「SFCカラオケユニット」。週に1度は歌わないと気がすまない、という人にはうってつけだ。システム内容はまだあきらかではないが、かなりクオリティの高い音が供給されるシステムになりそう。全部そろえればゲームが100倍オモシロくなることうけあいだ！

➡コレでRPGの戦闘がラクチン！ACTゲームでの必殺技がカンタン！

➡周辺機器ブースもこまめにチェックしておけば、ちょっとした掘り出し物に出会えるぞ(写真は'91年の展示風景)。



⬆㈱ヨネザワの「マルチアダプター・オート」。¥2,980。対応ソフトに『スーパーホッケー'94』も登場。

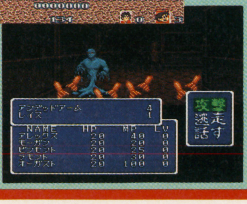
⬆GBの世界がまたひとつ広がる「バーコードボーイ」(ナムコ)。文字や図形まで読み取ってくれる。

⬅格闘技の興奮度をさらにUP、SFC専用ジョイスティック「ファイタースティック」はアスキーより発売。¥3,980。

32 Topics 個性派ならココだ！

GBで好評だったRPG、『アレサ』がSFCに。さらに新作を続々発表するのがやのまんだ。遊びやすさが魅力の『サッカーキッド』、ホラー色たっぷりの『ラプラスの魔』など、タイトル数も充分。今後の注目メーカーだ。

⬅そう快感が魅力の『サッカー〜』。



➡『ラプラスの魔』はコワイぞ〜。

33 Topics ユニークなゲームの宝庫

メルダックは宇宙が舞台の未来派レースゲームを出展予定。F1モノが多い今日この頃、マンネリ化しつつあるRCGにカツをいれるゲームになりそう。『スーパーピンボール』は今までにない画面がウリで、ピンボールファンには注目のゲームとなるだろう。

⬆宇宙一の速い男を目指す『宇宙レース・アストロGO！GO！』。

©1993 G.AMUSEMENTS CO.,LTD.　©1993 A.company co., ltd. Licensed by FOCA to FUJI Television. 1993.　©YONEZAWA／ESPA　©1993メルダック／KAZe

今回紹介したソフトはファミコンスペースワールド'93で見て遊べる!

さて、こうして紹介してきた見所だが、さらに当日の会場の雰囲気をつかんでおくことも大切だ。以下にあるのは会場マップとイベント情報だ。友達に差をつけるためにも予備知識としてインプットしておけ!

ズラリ並んだこの新作!!

メルダック
宇宙レースアストロ
スーパーピンボール

やのまん
トリネア
ラプラスの魔
アレサ
サッカーキッド

ヨネザワPR21
サージェントサンダー
スーパーホッケー'94

ロジーク
ファイナルストレッチ

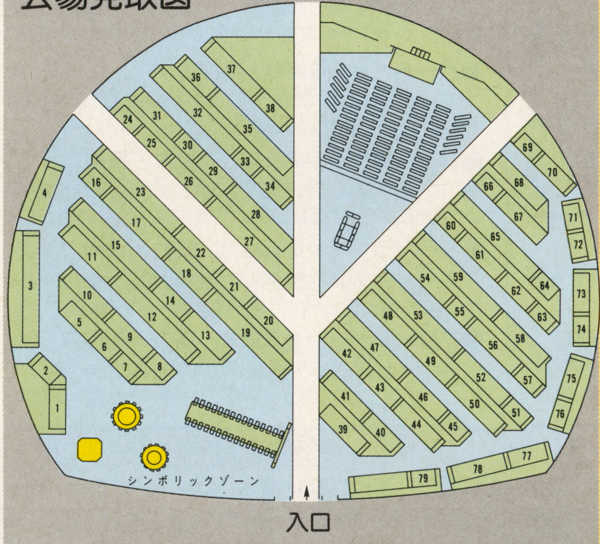
ゼッタイ欲しいソフトを求めて会場にGO!

ここまでに紹介した255本のソフトは、すべてファミコンスペースワールド'93の会場に展示されるのだ。ほぼ開発が完了しているゲームならその場でプレイできるし、まだできあがっていないものも動いている画面をビデオで見ることができる。けれど会場にはたくさんのメーカーとゲームがあるのに、見る時間は限られている。自分が本当に見たいゲーム、遊んでみたいゲームを決めて回らないと、あっというまに閉館してしまうぞ。下に各メーカーのブースの位置を載せておいたので、自分なりのコースを作って計画的に会場を歩き回ろう。気に入ったブースがあったらマップにしるしをつけておいて、友だちに教えてあげるのもグッドな方法だね!

イベント情報

●アクレイムジャパン…『モータル~』のイベント ●アスキー…出展ソフト対戦大会 ●アスク講談社…『ナイス~』のコンテスト ●インフォコム…『ZOOL』ゲーム大会 ●エポック社…『パロ野球~』ゲーム大会 ●EAビクター…ゲーム大会 ●カルチャーブレーン…『スーチャイ2』で名人と対戦 ●キングレコード…『風のシルフィード』競馬大会 ●ケイ・アミューズメント…たけし軍団の井手らっきょが来場 ●ケムコ…『トップレーサー2』のゲーム大会 ●コナミ…出展ソフトによるイベント ●サンソフト…『スーパーへべれけ』のゲーム大会 ●ソフエル…『バーチャル~』ゲーム大会 ●タイトー…『スーパーハリスタ』のゲーム大会 ●タカラ…『餓狼2』ゲーム大会&テリーの恰好で来場するといいことアリ ●テイチク…『ザ・ラストバトル』クリアでプレゼント ●ナムコ…『スズカ~』ゲーム大会 ●東芝EMI…出展ソフトゲーム大会。賞品アリ ●東宝…出展ソフトイベント ●東宝/小学館プロ…コスプレモデル撮影会 ●徳間IM…出展ソフトゲーム大会 ●ナグザット…くじ引き大会 ●バンプレスト…『ぷよぷよ』のゲーム大会 ●ヒューマン…出展ソフトのゲーム大会

会場見取図



上が会場の見取図で、マップ上の番号は右のメーカーINDEXに対応しています。メーカーINDEXはアイウエオ順にならんでいるので、34ページからのゲームリストで見たいゲームを見つけたら、まずメーカーを確認し、次に上のマップでそのメーカーのブースの位置を確認しよう。これだけいたれりつくせりなら、会場で迷子になっちゃった、なんてことは絶対ないよね!

メーカーINDEX

⑦I・G・S
62アイマックス
32アイレム
⑰アクレイムジャパン
58アスキー
キャラクターソフト
39アスク講談社
48アスミック
71アテナ
37アトラス
⑩アルトロン
③イマジニア
ミサワエンターテインメント
⑧インテック
77インフォコム
43ヴァージンゲーム
33ヴィジット
41エニックス
50EPICソニーレコード
②エポック社
⑳EAビクター
⑫カプコン
49カルチャーブレーン
45キングレコード
31ケイ・アミューズメント
66KSS
①ケムコ
21光栄
28ココナッツジャパン
⑲コナミ
30コブラ・チーム
46サミー
⑪サンソフト
79ジャレコ
26ショウエイシステム
⑮スクウェア
44セタ
72ソフエル
65タイトー
64ダイナミック企画
47タカラ
⑬チュンソフト
25T&Eソフト
⑯テイチク
⑤データイースト
40データム・ポリスター
54テクノスジャパン
76テクモ
34東映動画
75東芝EMI
④東宝/小学館プロ
61徳間書店
徳間インターメディア
68トミー
36トンキンハウス
73ナグザット
53ナムコ
57日本テレネット
55日本ファルコム
⑱日本物産
⑨パック・イン・ビデオ
⑥バップ
23ハドソン
52バリエ
59バンダイ・バナレック
70エンジェル・ベック
27バンプレスト
ザムス・バンプレスト
51ビック東海
38ビーアイ
22BPS
29ビクターエンタテインメント
35ヒューマン
74フォーラム
⑭ヘクト
67ポニーキャニオン
69マイクロネット
24マジファクト
42メサイヤ
56メルダック
60やのまん
78ヨネザワPR21
63ロジーク
シンボリックゾーン:サウンドファクトリー
任天堂ソフト出展
他秀作ソフト

SUPER攻略

THE WINNING MANUAL

SWORD WORLD SFC

ソード・ワールドSFC

攻略ポイント

冒険の基本であるマイキャラ作成やパーティ編成を徹底的に分析！これさえ知っておけばキミ好みの冒険がラクに実行できるぞ！

SFC		
発売中（8月6日発売）		
RPG	12M	Ⓑ
T＆Eソフト		￥9,800

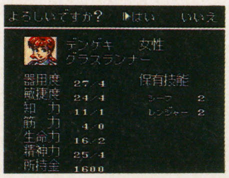
講座① ヒーローになるための マイキャラ作成基礎知識

マイキャラの設定は、冒険を始める第一歩だ。君が決定しなければならない要素は、種族、性別、能力値、保有技能の４つ。どんなキャラを作りたいのか、そしてどう育てたいのかをよく考えてから、各要素の相性をふまえて、最も効率のいい組み合わせを選ぶようにしよう。

←種族、技能、能力値の３つの関係を把握するのがコツ。

POINT① 技能と能力値

初期保有技能と能力値はランダムに決定される。育てたい技能に必要な能力値があり、おまけにその技能を最初から保有しているキャラが出てくるまで、何度でもやり直そう。



←能力値は高い数値が出るまで決め直そう。

●ファイター［＝必要能力…筋力・生命力］

ファイターは敵と接近して戦うので、打たれ強い高い生命力と、そのまま攻撃力となる高い筋力が必要である。

●レンジャー［＝必要能力…器用度・敏捷度］

レンジャーは唯一(ゆいいつ)弓を使うため、手先の器用さを示す器用度の高さと、身軽な動きを可能にする敏捷度(びんしょうど)の高さが必要だ。

●セージ［＝必要能力…知力］

セージは学問に対する理解や知識を必要とするので、知力の高いキャラがもつとその能力を有効に使うことができる。

●シーフ［＝必要能力…器用度・敏捷度］

シーフは宝箱や扉のカギ開け、ワナの解除(かいじょ)を行うため、器用度が高いキャラ向き。忍び足などもするため敏捷度(びんしょうど)も必要だ。

●バード［＝必要能力…精神力］

バードは呪歌を歌い魔法と同じような効果をもたらすことができる。呪歌を歌うには楽器が必要。

●シャーマン［＝必要能力…知力・精神力］

シャーマンは精霊の力を利用する精霊魔法を、精神力を消費して唱える。知力は魔法の効果に影響するので高いほうが有利。

●ソーサラー［＝必要能力…知力・精神力］

ソーサラーも精神力を消費して、古代語魔法を唱える。たくさん魔法を唱えるためには、高い精神力が必要である。

●プリースト［＝必要能力…知力・精神力］

プリーストは回復系の神聖魔法が使え、特に自分の精神力を人に分け与えられる魔法が使えるので、精神力が高いと便利。

POINT② 種族と能力値

種族と技能には相性があって、このポイントを外すとチグハグなキャラになってしまう。ある技能をキャラにもたせたいとき、その技能に必要な能力値が高い種族を選ぶことが大切。種族と技能、そして能力値の関係をよく考えてから設定しよう。なお、グラスランナーは魔法が使えないから注意。

	人間			エルフ			ドワーフ			グラスランナー			ハーフエルフ		
	最小	最大	平均	最小	最大	平均	最小	最大	平均	最小	最大	平均	最小	最大	平均
器用度	4	24	14	14	24	19	9	21	15	13	28	21	12	22	17
敏捷度	4	24	14	14	24	19	6	13	9.5	13	28	21	12	22	17
知力	4	24	14	14	24	19	6	16	11	8	18	13	12	22	17
筋力	4	24	14	2	9	5.5	12	22	17	2	6	4	6	16	11
生命力	4	24	14	6	13	9.5	13	28	21	9	21	15	8	18	13
精神力	4	24	14	12	22	17	12	32	22	14	32	23	7	22	15

※人間はどんな技能でもＯＫだけど、エルフはソーサラーやシャーマン、ドワーフはファイター、グラスランナーはシーフやレンジャーが向いているぞ。

Ⓒ1993 T&E SOFT／グループSNE

講座② 勝利のための 戦闘方法必修知識

『ソード・ワールド』では戦闘によって得られる経験値はごくわずかで、ほとんどはミッションクリアによってもたらされる。だから戦闘は避けたほうがいいけど、戦闘は楽しみの1つでもあるし、避けられない場合もあるから、効率のいい戦闘方法をマスターしておこう。第1の基本は、有利な地形を選ぶこと。相手に攻撃されにくい場所で戦おう。第2の基本は、パーティ編成に合わせた戦い方だ。魔法の使い方や戦い方をパーティによって使い分けよう。

⬅わずかな経験値のために危険を冒すのはリスクが大きすぎる。

⬆地形はなるべく攻撃を受けにくい場所を選ぶのがポイントだぞ。

POINT① 魔法の種類と効果

魔法には古代語魔法、精霊魔法、神聖魔法の3種類があって、それぞれ回復や攻撃、攻撃補助などの効果をもっている。技能によっても違うので、どんな魔法を使いたいか考えておこう。また、魔法の対象や達成値は、どれだけ精神力を消費させるかで変更できるから、状況に応じて効果を使い分けることが効率的だ。

魔法の種類

──古代語魔法（ソーサラー）──

古代王国の時代に作られた魔法でソーサラーが使う。エネルギーボルトなどの攻撃系から、ファイアウェポンなどの攻撃補助まで種類多彩。

──精霊魔法（シャーマン）──

火、水、風などの精霊の力を借りる魔法で、シャーマンが使う。精霊がいないと使えないので、場所によっては使用を制限される。

──神聖魔法（プリースト）──

神の力を借りて奇跡を起こす魔法で、プリーストが使う。キュアー・ウーンズなどの回復系が主だが、アンデッドに効く攻撃魔法もある。

変更できる効果

──対象──

魔法の目標を、1人から複数に拡大する。範囲指定する魔法は、有効範囲が広がる。

──達成値──

達成値を上げると魔法の成功率が高くなり、確実に魔法が効果を上げるようになる。

──ダメージ──

ダメージを大きくすれば、大きなダメージを与える確率が高くなる。

──持続時間──

魔法はそれぞれ持続時間が違うが変更もできる。ボス戦では持続時間を長く設定するといい。

対策 こんなときにこの魔法

①魔法を使いまくる敵には

敵に魔法を使う者がいる場合は、戦闘開始直後に、すぐ精霊魔法のミュートで魔法攻撃を封じてしまおう。

②アンデッドには

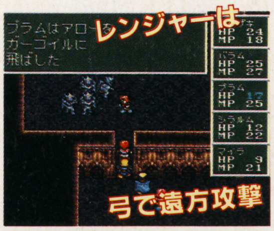
バンパイアなどのアンデッド系には、通常攻撃では歯が立たない。神聖魔法のターン・アンデッドかホーリーウェポンで対抗しよう。

③精神力が足りなくなったら

ソーサラーやシャーマンは精神力の消費が激しい。そんな時はプリーストの回復系の魔法で精神力を分けてあげよう。

POINT② パーティに合わせた戦い方

パーティの中で主な戦力となるのは、直接攻撃ではファイター、魔法攻撃ではソーサラーとシャーマンである。どちらを中心に戦わせるかは、好みの問題でもあるけど、どんなパーティ編成になっているかで変わる。基本的な戦い方としては、精神力を消費しないファイター中心の攻撃だけど、敵の攻撃をたくさん受けて回復魔法を多用するぐらいなら、魔法でイッキにカタをつけるのも1つの手だ。また、レンジャーの弓矢は敵の攻撃を受けない所から攻撃できるので、大いに活用したい。



⬅レンジャーは後方から弓で攻撃すれば危険が少ない。

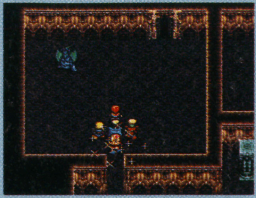
ファイター中心… 基本はタコなぐり

ファイターは直接攻撃によって相手にダメージを与えるが、その分相手からもダメージを受けやすい。だから、エンチャントウェポンなどで攻撃力を強めた上で、数人で1人の敵を集中的にタコなぐりにし、早目に敵を倒して攻撃をさせないのがコツだ。

⬆1人の敵に集中すれば攻撃も受けにくいのだ。

ソーサラー シャーマン 中心… 複数攻撃魔法を使いこなそう

魔法は大勢を1度に攻撃できるので非常に役に立つ。体力のある敵がたくさんいる場合、まず複数を攻撃できるファイアーボールなどで体力をある程度減らしたり、スリープクラウドで眠らせたりしてから直接攻撃をしかければ、戦闘がかなり楽になる。



⬆強い敵の場合は昏倒(こんとう)してでも魔法で攻撃を封じよう。

禁則 こんな戦い方はダメ

その1　隊列をはなれて1人で攻撃。
──敵の集中砲火(ほうか)をあびてしまう。

その2　体力の低いキャラを隊列の前衛に配置。──敵の攻撃を真っ先に受けて死んでしまう可能性が大きい。

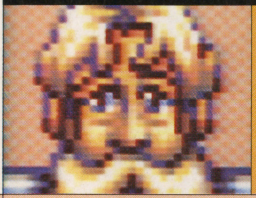
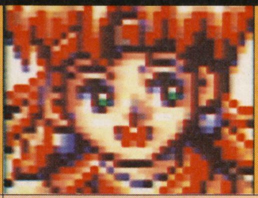
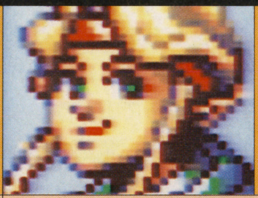
その3　敏捷度(びんしょうど)の低いキャラを隊列の前衛に配置。──敵の攻撃を回避(かいひ)しにくいので、ダメージを受けやすい。

その4　範囲の広い攻撃魔法をむやみに使う。──その範囲に味方が入ってしまっていることもある。

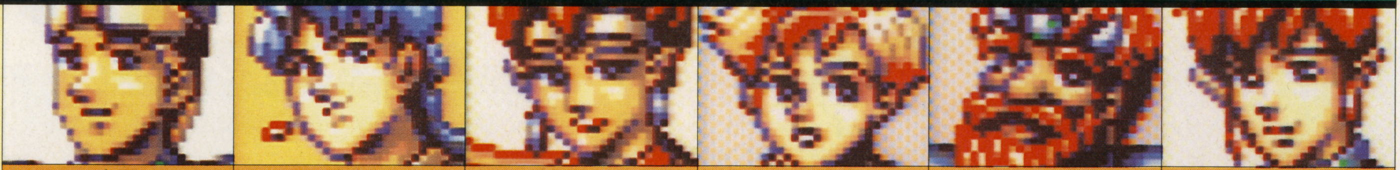
これでカンペキ！ 仲間10人の完全分析データ

仲間になろうぜ！

キミが仲間にできる4人は、この10人の中から選ぶのだ。

		バラム	プラム	シラルム	マイラ
		 ドワーフ	 グラスランナー	 エルフ	エルフ
初期設定値	居場所	うるわしの我が家亭	うるわしの我が家亭	うるわしの我が家亭	古代王国への扉亭
	レベル	1	2	2	1
	器用度	13	24	17	18
	敏捷度	10	20	18	20
	知　力	12	15	19	18
	筋　力	20	4	6	8
	生命力(HP)	25	18	12	9
	精神力(MP)	27	25	22	21
	経験点	1000	0	0	0
	技　能 (レベル)	ファイター(1) プリースト(1)	レンジャー(2) シーフ　(1) バード　(1)	シャーマン(2)	シャーマン(1) ソーサラー(1)
	修得不可能 技　能	シャーマン ソーサラー	シャーマン ソーサラー プリースト	プリースト	プリースト
	装　備 (必要筋力)	グレートアックス(20) ハードレザー　(13)	ショートソード(2) ソフトレザー　(2)	ショートソード(6) ソフトレザー　(6)	メイジスタッフ(8) ソフトレザー　(7)
	魔　法	神聖魔法	なし	精霊魔法	精霊魔法 古代語魔法
キャラの特性を徹底チェック	総合分析	筋力、生命力、精神力がすべて20を超えているので、ファイター、プリースト技能を育てれば大活躍すること間違いなし。器用度、敏捷度も低くないので、戦闘でも前に出して戦わせよう。装備を必要筋力ぎりぎりのプレートメイル(20)に買い替えればなお安心だ。10人の中で1番優れているといっても過言ではないぞ。	筋力だけは低いがその他の能力値の高さは抜群。おまけに最初から3つも技能をもっているのが魅力だ。バード技能をのばして呪歌で攻撃を補助させてもいいし、装備をショートボウ(4)にかえて、レンジャー技能で攻撃させてもいい。器用度、敏捷度も高いからシーフとしても優秀。ただし生命力は低いから戦闘では後方に配置。	シャーマン技能が最初から2レベルもあるし、精神力も知力も高いのでシャーマンとしては言うことなし。しかし、器用度や敏捷度も結構高いので、シャーマンのみで終わったのではもったいない。そこで、シーフ技能かレンジャー技能を育ててやろう。どちらにするかは、自分のパーティのバランスを考えて選べばよし。	精神力が高いので使えそうだが、何といっても生命力が低すぎるのがウィークポイント。魔法攻撃を受けた場合、一撃で戦闘不能になることすらあるのは辛いぞ。育てるならソーサラーかシャーマンのどちらかに的をしぼってレベルを上げていくのがいいだろう。前半はあえて使わず、後半でパーティに加えるという手もあるぞ。
	ワンポイントアドバイス！	◎ こいつは使えるぞ！絶対仲間にしよう。	◎ 見かけによらず、活躍するのだ。	◎ とても優秀で、育てがいがありそう。	△ HPが低いのが難点。すぐに死んじゃう。

パーティ編成のポイントは、何といってもバランスだ。ソーサラーとシャーマンは必ず1人は欲しいし、プリースト技能とファイター技能を兼ね備えた者が数人いると頼もしい。また、カギ開け、ワナ解除のためにシーフも1人必要。もちろん、レンジャーもいればさらに充実する。パーティを組んだら全体のバランスを考えつつ、保有技能を増やすなり、育てるなりしよう。ただし、次のレベルになるのにたくさんの経験値を必要とするソーサラーなどの技能をもつ者は、集中して1つの技能を育ててやろう。



バート	ルークス	エリディン	リザン	ガラード	ファーザム
人間	人間	ハーフエルフ／人間	人間	ドワーフ	ハーフエルフ／エルフ
古代王国への扉亭	古代王国への扉亭	遺跡の番人亭	遺跡の番人亭	海のアヒル亭	海のアヒル亭
2	2	2	2	2	2
13	18	20	14	9	16
14	14	22	18	8	19
12	18	19	22	12	14
19	14	14	15	20	12
18	11	17	16	22	11
14	12	14	18	24	18
0	0	0	0	500	0
ファイター（2） レンジャー（1） セージ（1）	シーフ（2）	ファイター（2） プリースト（1）	セージ（2） ソーサラー（1）	ファイター（2）	シャーマン（1） ソーサラー（2）
なし	なし	なし	なし	シャーマン ソーサラー	プリースト
バスタードソード（17） ハードレザー（13）	ブロードソード（7） ソフトレザー（7）	ブロードソード（14） ハードレザー（13）	メイジスタッフ（10） ソフトレザー（7）	グレートアックス（20） ハードレザー（13）	メイジスタッフ（10） ソフトレザー（7）
なし	なし	神聖魔法	古代語魔法	なし	精霊魔法 古代語魔法
平均的な能力の持ち主である。とりあえず、ファイター技能を優先的に上げて成長させてやろう。そこそこにある精神力を遊ばせておくのがもったいないと思うなら、プリースト技能をもたせてやればいい。装備は防具をプレートメイル（19）に替えてやろう。	シーフ技能が最初から2レベルあり、器用度も高いが、その他の能力値がどうも中途半端な感じのキャラである。生命力と筋力が高くないのでファイターはキツいし、精神力も大したことないので、魔法系もあまりおススメできない。連れていくなら好み次第だ。	器用度、敏捷度が高いし、最初からファイター技能をもっていることもあって、それなりの戦闘要員ではある。しかし、筋力がイマイチなので強い武器防具に頼れず、攻撃面でも守備面でも苦労する。プリースト技能もこの精神力ではあまりふるわないだろう。	人間にしてはかなり高い知力が魅力。セージ技能はとりあえず置いておき、ソーサラー技能にしぼって育ててやればかなり実戦でも使えるだろう。筋力、器用度もある程度あるので、レンジャー技能をもたせ、後方から弓を使わせてみるのもいいだろう。	筋力、生命力がかなり高く、おまけに最初からファイター技能が2レベルもあるので、一見戦闘向きだが、器用度と敏捷度のなさけない程の低さを忘れてはいけない。いくら打撃力があっても、それが当たらなければ意味がないのだ。精神力も高いので惜しいのだが……。	必要経験値が高く、レベルがなかなか上がりにくいソーサラー技能を最初から2レベルももっているのはかなり魅力。しかし、能力値を見ると平均程度なので、これといったおいしさはないかも。リザンと同じようにレンジャー技能をもたせてみてもいい。
○ 戦闘ではガラードより使える。	△ シーフ技能のみが何となくイヤ。	○ バラムよりは色気がある（笑）。	◎ 能力値が高く優秀な人材だ。	× こいつは使えない。ダメ。	○ 最初からソーサラー2が魅力。

次号はパーティ育成講座&シナリオ攻略だ!

Jリーグサッカー

PRIME GOAL™

プライムゴール

SFC	発売中（8月6日発売）		
	SPG	8M	P
	ナムコ		￥8,500

攻略ポイント

必勝の攻撃パターンで快勝を狙おう！
防御とデータもバッチリとフォロー!!

攻める！この攻撃パターンなら勝利が簡単にころがりこむ

このゲームにおける攻撃パターンは数多くあるが、今回の攻略では必勝の攻撃パターンを伝授しよう。まずは、ドリブルでサイドラインぎわを走ってセンタリングを上げ、ほかの選手をそのボールに合わせてシュート！　この攻撃パターンがもっとも得点率が高い。実際のサッカーとは違い、バスケットボールのような点の取り合いになるので、対戦ではこの攻撃パターンで効率よく得点を稼ごう。

パスはⒷで！

➡✚ボタンとⒷを使って敵選手の間を通すようなパスも出せる。

カーソルは素早く！

⬅カーソルサークルはⒷボタンで移動するぞ。

タイミングを逃すな

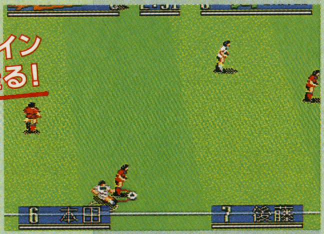
➡落下してくるボールを合わせるときはタイミングが命。練習あるのみなのだ。

勝ちたいヤツはこう攻めろ！

①まずはドリブル

ボールをキープしたら、まずはドリブルとⒷボタンパスで敵陣へ攻め込む。両サイドにいる味方選手にボールを回し、サイドラインを壁にしてドリブルさせたほうが、敵選手に囲まれる恐れがない。スライディングの餌食（えじき）になりそうになったら、すかさず近くにいる味方選手にⒷボタンパス。

サイドラインぎわを走る！



➡敵選手は片方からしかスライディングできないのだ。

状況に応じてパス

⬆ときにはバックパスで体勢を立て直せ。

⬇状況を見て縦横にパスをつなぐように。

切り返しも大切だ！

⬅敵選手にピッタリとマークされたら、フェイントで振り切れ。

②競り合いに負けるな

ドリブルで敵陣に攻め込んでいけば、当然敵選手はボールを奪いにやってくる。このときに一番怖いのがスライディングだ。ドリブルしている選手の能力が高ければジャンプしてかわすこともできるが、対戦相手のクセを読んで✚ボタンをうまく操作するほうが安全。

⬆これがクローズアップ対決。読みがすべてだ。

⬇スライディングを失敗するとしばらく動けない。

浮きダマに競り勝つ法

キーパーのパントキックなどで高く上がったボールは、両チームともにキープするチャンスがある。素直にトラップすると無防備の間にチャージされるが、Ⓑで素早いトラップをすれば無防備状態がなくなる。

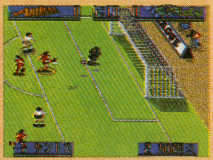
⬆トラップする瞬間にⒷを押せば、ボールはこっちのモノ。

Ⓒ ㈱ナムコ　写真提供／STUDIO AUPA CO.,LTD　イラスト／かんなたかし

マイボールを守るための細かいテクニック

キーパーのこぼれダマ

ゴールエリア内でシュートするとキーパーが取りそこねてこぼれダマになることが多い。



⬅こうなってしまえばチャンス。

ヘディング活用術

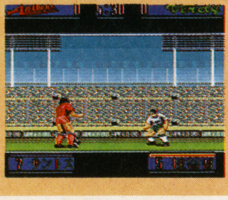
浮きダマは落下する前にⒶボタンを押して好きな方向にヘディングすることができるぞ。

⬅競り合いにも有効なのだ。

クローズアップでボールを奪う

敵選手と正面からぶつかるとクローズアップ対決になる。画面が切り替わった瞬間に相手の入力が決定している場合には、✚ボタンが今までの進行方向に入力されている可能性が高いぞ。

⬅敵選手が右進行中にぶつかって来て……。

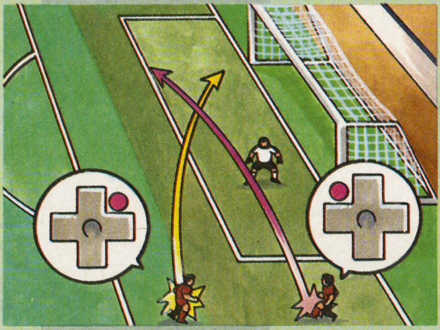


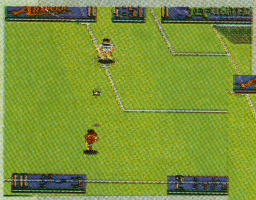
➡スグに決定していたなら✚ボタンは右だ！

常勝無敗の黄金パターンがコレだ！

③センタリングは敵のいない所をつく！

サイドラインをドリブルしてゴールラインまで来たら、Ⓧボタンでゴール前にセンタリング。ボールの落下地点は✚ボタンで打ち分けられるぞ。ゴールラインギリギリから上げるときは斜め後ろに、ゴールエリア手前から上げるときは斜め前に✚ボタンを押すと、フリーの味方選手にボールが渡りやすい。敵キーパーはサイドラインに振られているので、楽勝でゴールゲットだ！





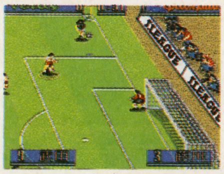
⬆パターンに変化をつけたいときはココから上げよう。

⬇ゴールライン前から上げるときは✚を斜め後ろに。

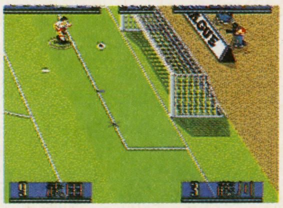
⬅センタリングが通った！　こうなったら、もらったも同然だね。

鉄則！　センタリングはMFで！

ＦＷがセンタリングをすると、ほかの選手が追いついてこれなくて落下地点に誰もいない場合がある。センタリングはＭＦにさせたほうが確実だ。55ページのデータをチェックしておこう。



⬇ＦＷの武田がセンタリングを上げました。さて…？



⬆ウッキー！　誰もいないじゃないの〜。ＭＦの名前を覚えて、そいつにセンタリングを上げさせるように。

④渾身のシュート！

さて、そろそろシュートでも打ちますか。センタリングの落下点そばにいる選手を動かしてⒶボタンを押せば、ボールとシュートを打つ選手の距離やボタンを押したタイミング次第で、ダイビングヘッドやオーバーヘッドキックなどの大技シュートが飛び出すぞ。ハデにキメて相手に精神的ダメージを与えろ。

➡落下点のすこし手前でⒶボタンを押せばダイビングヘッドになるのだ。

⬅ボールをすこし背にした状態のときはバイシクルシュートが飛び出す。

➡なかなか出ないシュートがコレ。ハデに決まるとうれしいんだな。これが。

守る!鉄壁の守備で相手に得点を許すな!

攻撃の必勝パターンをさらに生かすために必要なのが、ゴールの守り方。いくら得点しても、その分だけ取られていたのでは意味がない。相手のボールは、ドリブルやパスの段階で奪うように心がけよう。もしゴール前にセンタリングを上げられそうになったら、キーパーには任せずに、DFを落下点に移動させて、Ⓐボタンでボールをクリアするようにしよう。

⬆相手のスキをつくことが勝敗の分け目。

➡危ないときは外に出してもかまわない。

[相手のボールを奪う]

ドリブルをしている敵選手のボールを奪うことは至難(しなん)の技。ただ、結果は別としても、試合の流れをこちらに持ってくることが守備の最重要ポイント。敵選手をマークしたら、✚ボタンでスライディングをするフリをして、敵選手を逆方向に切り替えさせるようにしよう。ボールは取れなくても、味方選手が守備に戻る時間が稼げるぞ。

⬅スライディングは敵選手の進行方向をふさぐようにやろう。

➡カーソルサークルを素早く移動させて正面からぶつかれ!

[ゴールを死守する]

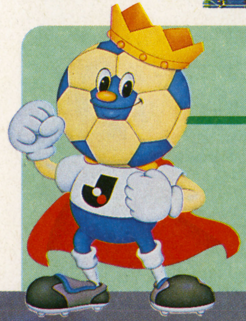
キーパーはオートとマニュアルが選択できる。ただしマニュアルにしても、ボールをキャッチしてからでないと自分では操作できないので、つねにDFをキーパーの裏に移動させてフォローしてあげたほうがいいぞ。例えば、センタリングを上げられたら、DFを落下点へ移動させてⒶボタンで競り合おう。相手の得点率は確実に下がる。

➡敵選手がセンタリングを上げそうだがスライディングは無理みたい。ここは迷わずゴール前に移動。

⬅センタリングの落下点に先まわりした。ここで競り合いに負けなければ得点は許さない。

➡キーパーが転んでいてもDFでフォローできる。ボールを奪うよりもゴールを守ることに集中。

『プライムゴール』が10倍楽しい!オマケとダンスはこう遊べ!



勝利のダンスは好きな選手をマネる!

このゲームをプレイするときの暗黙の了解として、ゴールゲットしたときはハデに喜ぶことが義務づけられている(けっこうウソ)。そんなワケで、『プライムゴール』では、ゴールゲットすると4つのボタンを使ってダンスが踊れるのだ。これでキミもアルシンド。

これが感ゲキのアルシンドダンス

ダンスの基本パターン

Ⓐボタン

⬆なんとなくJALなカンジ。

Ⓑボタン

⬆気合い入ってまんなあ。

Ⓧボタン

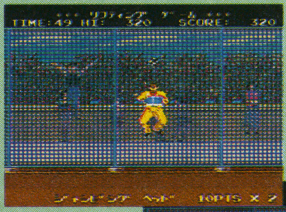
⬆でんぐり返しってヤツね。

Ⓨボタン

⬆カズお得意のダンスだ。

オマケゲームの遊び方

オマケのリフティングゲームもナイスですね〜。高い位置でボールをトラップしたり、ボールが浮いてる間にクルッと一回転すれば高い点がもらえるのだ。



⬅ジャンピングヘッド! 難易度の高い技を小刻みに使って高得点を狙おう。

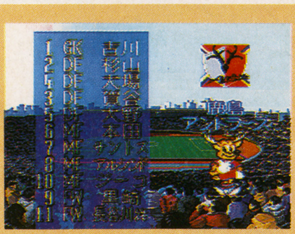
➡得点に応じてレベルが決定される。こんな得点じゃJリーグには入れませんな。トホホ……。

チームデータを深く理解してより効率のよい戦い方を!

攻めるにしても守るにしても忘れちゃいけないのが、チームごとに設定されたフォーメーションと選手たちのポジションだ。フォーメーションによって、攻撃と守備のパターンを微妙に変化させなきゃいけないので注意してね。また、今回の攻略のカギとなる常勝無敗の黄金パターンを成功させるために、ＭＦの名前を覚えておくことも重要。さらに、表中で星マークがついている選手は、試合中に手を上げて､「こっちだ！」と合図するスター選手なのだ。能力値が高いので、できるだけ彼らにボールを回すようにね。

ゲームに登場するフォーメーションは3つ

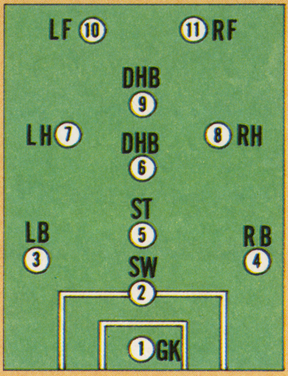
このゲームに登場するフォーメーションは下図の３種類。ツートップと呼ばれる４-４-２フォーメーションが一番多い。ただ、電撃SFC攻略班のお薦め(すす)は、フォワードが３人いる４-３-３フォーメーションなのだ。



◀試合開始前にポジションが表示される。覚えたかな。

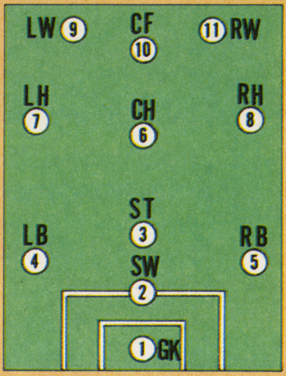
4-4-2

どんな試合展開にも対応できるのだが、センタリングが合わせにくい。



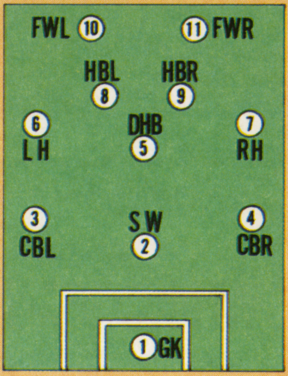
4-3-3

ＦＷが３人いるので多彩な攻撃が展開できる。黄金パターンにぴったり。



3-5-2

ガンバ大阪のみ採用しているフォーメーション。ＤＦが３人しかいない。



全10チームの出場選手とポジション

鹿島アントラーズ 4-4-2

GK①	古川	背番号1
DF②	杉山	背番号2
③	大場	背番号4
④	賀谷	背番号3
⑤	大野	背番号5
MF⑥	本田	背番号6
⑦	サントス	背番号7
⑧	アルシンド	背番号8
⑨	★ジーコ	背番号10
FW⑩	★黒崎	背番号9
⑪	長谷川(祥)	背番号11

ジェフユナイテッド市原 4-4-2

GK①	下川	背番号1
DF②	ミッシェル	背番号2
③	阪倉	背番号4
④	サンドロ	背番号3
⑤	江尻	背番号6
MF⑥	後藤	背番号7
⑦	中西	背番号9
⑧	越後	背番号8
⑨	★フランタ	背番号5
FW⑩	★バベル	背番号10
⑪	新村	背番号11

浦和レッドダイヤモンズ 4-3-3

GK①	土田	背番号1
DF②	トリビソンノ	背番号3
③	望月	背番号8
④	田中(真)	背番号2
⑤	村松	背番号4
MF⑥	名取	背番号6
⑦	広瀬	背番号7
⑧	★モラレス	背番号5
FW⑨	フェレイラ	背番号10
⑩	柱谷(幸)	背番号11
⑪	★福田	背番号9

ヴェルディ川崎 4-4-2

GK①	菊池	背番号1
DF②	加藤(久)	背番号2
③	都並	背番号3
④	石川	背番号4
⑤	ペレイラ	背番号6
MF⑥	柱谷(哲)	背番号5
⑦	★ラモス	背番号10
⑧	北澤	背番号8
⑨	戸塚	背番号7
FW⑩	★三浦(知)	背番号11
⑪	武田	背番号9

横浜マリノス 4-4-2

GK①	松永	背番号1
DF②	井原	背番号4
③	平川	背番号2
④	勝矢	背番号3
⑤	小泉	背番号5
MF⑥	水沼	背番号6
⑦	エバートン	背番号7
⑧	ディアス	背番号8
⑨	★ビスコンティ	背番号9
FW⑩	木村(和)	背番号10
⑪	★山田	背番号11

横浜フリューゲルス 4-4-2

GK①	中河	背番号1
DF②	チェローナ	背番号2
③	岩井	背番号4
④	池ノ上	背番号6
⑤	大獄	背番号3
MF⑥	山口(素)	背番号5
⑦	反町	背番号7
⑧	富嶋	背番号8
⑨	★エドゥー	背番号10
FW⑩	★アンジェロ	背番号11
⑪	前田	背番号9

清水エスパルス 4-3-3

GK①	真田	背番号1
DF②	マルコ	背番号2
③	内藤	背番号3
④	平岡	背番号4
⑤	堀池	背番号7
MF⑥	三浦(泰)	背番号5
⑦	大榎	背番号9
⑧	★澤登	背番号6
FW⑨	長谷川(健)	背番号10
⑩	★向島	背番号11
⑪	トニーニョ	背番号8

名古屋グランパスエイト 4-3-3

GK①	ハーフナー	背番号1
DF②	藤川	背番号3
③	高本	背番号5
④	小川	背番号2
⑤	江川	背番号4
MF⑥	米倉	背番号7
⑦	浅野	背番号8
⑧	★ジョルジーニョ	背番号9
FW⑨	森山	背番号6
⑩	沢入	背番号11
⑪	★リネカー	背番号10

ガンバ大阪 3-5-2

GK①	本並	背番号1
DF②	賈	背番号3
③	和田	背番号4
④	梶野	背番号2
MF⑤	フラビオ	背番号9
⑥	山口(敏)	背番号5
⑦	久高	背番号6
⑧	★永島	背番号10
⑨	松山	背番号8
FW⑩	★礒貝	背番号7
⑪	ミューレル	背番号11

サンフレッチェ広島 4-4-2

GK①	前川	背番号1
DF②	田口	背番号2
③	片野坂	背番号5
④	柳本	背番号4
⑤	フォンデルブルグ	背番号3
MF⑥	森保	背番号7
⑦	ダニエル	背番号6
⑧	田中(哲)	背番号9
⑨	★風間	背番号8
FW⑩	盧	背番号11
⑪	★高木	背番号10

第3次（だいさんじ）スーパーロボット大戦（たいせん）

攻略ポイント

小さな字でごめんなさい！　でも見開き単位で一気に読めるからとっても便利な大攻略なのだ！　これを使って自分なりのシナリオを作りだそう！

SFC		
発売中（7月23日発売）		
S・RPG	12M	Ⓑ Ⓜ
バンプレスト	¥9,800	

①精神コマンドを活用する

このゲームのキモは、各キャラが使える精神コマンド。まあ、便利な魔法みたいなもんなんだけど、使いこなすのと、できないのとでは大違い。ゲームの展開がガラッと変わるぞ！

⬅精神がすべて！　勝ち抜くためには絶対に欠かせないのだ！

対ボス戦用コマンド

ボス戦には欠かせないのがこの3つ。限られた精神ポイントをうまく使おう。

熱血：ダイターンのサンアタックやゲッターの大雪山おとしなどに組み合わせる。

必中：動きの鈍いスーパーロボット系がモビルスーツ系に攻撃するときに必要。

ひらめき：自分のＨＰの少ない時はすかさず使う。ダメージ０はおいしい。

バックアップ用コマンド

バックアップのキャラが持っていてほしいのはこの3つ。どれも使える！

友情：使いどころさえ間違えなければ、味方は無敵状態になれるコマンド。

愛：これも友情と同じ。このコマンドを覚えるキャラは確実に育てたい。

補給：このコマンドも使えるキャラが少ないだけに、使えるヤツは大事にしたい。

その他のコマンド

この中でも特に幸運は必需品（ひつじゅひん）。お金の入りが全然違うのだ。確実に使おう。

幸運：このコマンドのあるキャラは確実にレベルアップしやすい。

加速：急ぎたいときの必須コマンド。あればなにかと超便利なのだ。

気合：気力の関係する武器を持っていたら絶対に欲しいのがこのコマンド。

使用上の注意

ゲッターチームは1ターンに3人分の精神を使うことができる。もうほとんど無敵なのだ。特にゲッターロボGになってからはシャインスパークが超強い。ゲッターを制する者がこのゲームを制す！　といっても言い過ぎじゃないくらい。便利屋としてうまく使いこなそう。

②育てるキャラの見極めポイント

育てるキャラはとにかく主人公クラス！　でも、それ以外のキャラも育てないとマズイ。実際に使えるキャラとはいったいどういうヤツかを大研究なのだ！

①精神コマンドの有無

いい精神コマンドを持っているかいないか…これは今回の戦いで最も重要なポイントになる。どんなに強力な武器を持っていても、精神がなければダメ！　当然育てて、かわいがるキャラはその辺をふまえてプレイしなくちゃ。

対ボス戦用

➡高レベルのダイターン強し。

対ボス戦には、スーパーロボット系の気合が必要な武器をバンバン使う。熱血、必中、そしてロボットに合わせたコマンドが欲しい。

アムロ、カミーユ、万丈、ゲッター、洸、甲児……主人公クラスはOK。

ザコ・バックアップ用

➡マリ＋ブルーガーは補給王。

特にザコ向きなのは激怒。これの後でMAP上兵器を使えば、たいていの敵はボロボロになってくれる。バックアップには補給が重要！

エマ、カツ、ファ、ルー、イーノ、さやか、マリ、ひかる、胡蝶など。

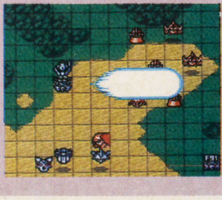
②2回攻撃の利点

低いレベルで2回攻撃できるようになると超便利だ。反射速度の高いキャラをまず育てよう。反射速度が130になればもう最高！

⬆➡便利。とにかく便利。

③幸運のメガバズーカ

幸運を使った後でのMAP上兵器の威力は格別。3レベルくらい簡単に上がるぞ。熱血もあるとオイシイ。



⬅敵を痛めつけるのにも、最適。

©東映　©ダイナミック企画　©東北新社　©創通エージェンシー・サンライズ　©BANPRESTO 1993

③主要キャラ精神リスト

○＝育てなきゃいけないキャラ。
☆＝育てたほうがいいキャラ。
×＝育てちゃいけないキャラ。

※レベル＝反射速度が130になるレベル。

ビーチャ・オーレグ
シナリオ28、29から参戦。同時参入の４人中のレベルは最高だが、能力値、精神的に前途は暗い。好きな人は育ててあげて下さい。
根性 1／ド根性 1／加速 7／気合 16／熱血 24／友情 58

クェス・パラヤ ☆
シナリオ28の隠れキャラ。きたえるといい所までいくのだが…きたえるのが結構大変。まあ、趣味キャラといえるかもしれない。
ひらめき 1／根性 4／気合 8／ド根性 16／愛 31／熱血 40

胡蝶鬼 ☆
シナリオ36から参戦。精神コマンドのほとんどが使えるモノばかり。絶対育てたいキャラ。間違っても殺しちゃったりしないように。
根性 1／幸運 1／友情 35／愛 38／補給 40／激怒 42

兜甲児 ○
ブレストファイヤーは序盤戦大活躍。が、後半は熱血を覚えるまでいまいちパッとしない。剣鉄也にその座を空け渡す？
根性 1／ド根性 1／ひらめき 1／必中 5／加速 30／熱血 45

エル・ビアンノ
シナリオ28、29から参戦。同時参入の４人の中では２番目に使える。でもしょせん趣味キャラ。主力にはなりえないのが悲しい。
根性 1／ド根性 2／気合 7／ひらめき 12／熱血 20／集中 24

ケーラ・スゥ
条件によりシナリオ20から参戦。アポリーやロベルトのようにそれなりのキャラ。バランスが悪いので趣味で使うように。
根性 1／ド根性 1／気合 8／加速 16／集中 20／熱血 34

葵豹馬 ○
シナリオ15より参戦。コンバトラーは合体すると彼の精神コマンドしか使えない。合体分離が自由にできればよかったのに…。
根性 1／ド根性 1／加速 1／必中 15／熱血 25／気合 27

弓さやか ☆
甲児くんよりも大活躍なのが彼女。修理装置を積んだダイアナンＡはどんなＭＡＰでも必要になる。精神もバッチリだし。
根性 1／ド根性 1／ひらめき 6／必中 8／幸運 10／友情 33

ブライト・ノア ○
ロンドベル軍の母艦はこの人が操縦する。レベルを上げておいてソンはしない。ハイメガ系の武器と幸運をうまく使え。レベル58。
根性 1／加速 5／必中 10／幸運 17／集中 22／ド根性 39

スレッガー・ロウ
シナリオ13で参戦。シナリオ34に出撃するとそこで外れてしまう。ザコ戦や支援の多いモビルスーツ乗りとしては中途半端。
根性 1／ド根性 8／加速 10／気合 12／熱血 23／必中 30

モンド・アカゲ
シナリオ28、29から参戦。幸運が使えるため序盤はそこそこ役に立つ。精神と役割のバランスがチグハグなのがイタイ。
根性 1／ド根性 8／幸運 12／集中 19／気合 24／必中 37

コウ・ウラキ ×
シナリオ11、12から参戦。原作の設定どおりオールドタイプ。主人公の中で唯一使えない。GP-1FbやGP-3は誰か他のキャラにあげよう。
根性 1／加速 12／気合 22／ド根性 29／ひらめき 33／熱血 35

浪花十三 ○
シナリオ15より参戦。ゲーム中は、ほとんど活躍の機会がない。悲しいコンバトラーチームの一員。彼が好きでもしょうがない…。
根性 1／ド根性 1／加速 10／熱血 15／ひらめき 18／集中 20

ボス ×
シナリオ17から20まで参戦。精神コマンドはかなり使えるが、経験値がもったいないので戦わせない方がいい。好きならどうぞ。
根性 1／ド根性 1／気合 5／激怒 11／集中 12／熱血 13

アムロ・レイ ○
最初はガンダム、そしてνガンダムに。幸運がないのでメインというにはいまいち。フィンファンネルは長距離兵器最強。レベル36。
根性 1／気合 1／加速 1／熱血 1／ド根性 5／友情 20

エマ・シーン
シナリオ６、９から参戦。バックアップとしてはかなり優秀。メタスに乗せてバックアップに務めさせよう。でもルーの方がいい？。
根性 1／集中 11／気合 16／熱血 24／愛 30／友情 55

イーノ・アッバーブ ☆
シナリオ28、29から参戦。超大器晩成型。精神が極めてイカスので最後の方でとてもたよりになる。育てた方が身のためなキャラ。
根性 10／ド根性 22／友情 34／愛 48／熱血 50／激怒 53

アナベル・ガトー
シナリオ51から参戦。ソロモンの悪夢男。主人公クラスの便利なヤツ。２回攻撃もできるし。オールドタイプでもコウと違って使える。
根性 1／ド根性 1／気合 1／加速 1／熱血 1／ひらめき 1

西川大作 ○
シナリオ15より参戦。十三と同じくゲーム中は、ほとんど活躍の機会がない。合体するためだけに生まれてきた人、その２。
根性 1／ド根性 1／集中 8／友情 10／気合 15／加速 21

剣鉄也 ○
シナリオ36から参戦。甲児くんの代役。どっちをグレートに乗せるか、好みが分かれそう。マジンガーＺは、後半ちょっとツライ。
根性 1／ド根性 1／必中 7／加速 18／友情 42／熱血 50

カミーユ・ビダン ○
シナリオ７、８、９から参戦。愛機のＺガンダムは入手したらすぐにパワーアップしよう。今回、ロンドベルの主力。レベル36。
根性 1／気合 1／加速 1／熱血 1／幸運 1／ド根性 5

レコア・ロンド
シナリオ２、４から参戦。条件によりシナリオ42で外れる。序盤ではそこそこだが、後半は……。プレイヤーの好みで選択しよう。
気合 1／ド根性 4／熱血 10／必中 13／幸運 18／ひらめき 20

セシリー・フェアチャイルド
シナリオ44から参戦。それなりに使える。精神がいま一歩なのでお好みしだい。せめて幸運があれば良かったのに……。
根性 2／加速 8／ド根性 10／必中 17／ひらめき 20／愛 41

チャック・キース
シナリオ12から参戦。結局、オールドタイプ。でもでもひょっとしたら、コウよりもましかも？ 育てれば使えるかもしれない。
幸運 1／根性 5／ド根性 30／気合 33／集中 35／熱血 38

南原ちずる ○
シナリオ15より参戦。彼女もゲーム中、ほとんど活躍しない。ファンは超がっかり。精神が使えるだけに、なおがっかり。
根性 2／補給 5／必中 10／幸運 12／友情 20／愛 35

炎ジュン
シナリオ36から参戦。バックアップなら精神コマンド的にさやかさんのほうがお得。いまいちバランスが悪い。悲しいキャラ。
根性 1／ド根性 1／加速 5／ひらめき 16／気合 21／幸運 30

ジュドー・アーシタ ○
シナリオ25、26から参戦。愛機ＺＺ、熱血のハイメガキャノンをうまく使えば、簡単にレベルアップできる。レベル45。
根性 1／気合 1／加速 1／熱血 1／ド根性 5／友情 30

ファ・ユイリイ
シナリオ２、４から参戦。エマと同じくバックアップ向き。低いレベルで幸運が手に入るので序盤から育てやすいのが特徴。
根性 1／ひらめき 5／幸運 10／ド根性 18／友情 33／愛 41

フォウ・ムラサメ ☆
シナリオ34、または44から参戦。その力は主人公クラスと同等。仲間に加わったらぜひとも育てたい強化人間。戦闘用。
加速 1／必中 1／ひらめき 1／根性 2／ド根性 7／熱血 12

流竜馬 ○
ゲッターチームは１回に精神コマンドが３人分使える超おいしいユニット。ゲッターＧになったら必中熱血幸運のシャインスパーク！
根性 1／ド根性 1／集中 10／必中 12／ひらめき 15／友情 25

北小介 ○
シナリオ15より参戦。以下同。合体を解かなければゲーム中、ほとんど活躍しないのがトホホ。補給もあるのになぁ…。
根性 1／補給 8／必中 12／ひらめき 18／幸運 20／加速 25

デューク・フリード ○
シナリオ37、または40から参戦。他に比べるといま一歩個性が足りない。主人公としてよりもバックアップ用におすすめなキャラ。
根性 1／集中 1／友情 2／必中 5／気合 16／愛 29

シーブック・アノー ○
シナリオ26、29から参戦。愛機F-91は気合が130以上になると½の確率で敵の攻撃を完全回避する「質量のある残像」が使用できる。
根性 1／加速 1／熱血 1／ひらめき 1／ド根性 10／気合 20

クワトロ・バジーナ ○
条件によりシナリオ20から参戦。さすがに実力は主人公クラス。専用機のサザビーが手に入らないと使いにくい。レベル41。
根性 1／加速 2／幸運 5／気合 8／熱血 10／集中 14

エルピー・プル ☆
シナリオ45より参戦。その能力はまさにニュータイプ。もったいないので絶対きたえるように。特に精神コマンドが特徴。
気合 1／幸運 1／集中 18／熱血 27／愛 40／激怒 59

神隼人 ○
ボスなどにトドメをさすときには必ず、経験値とお金が倍になる、幸運を使うようにしよう。パワーアップのためのお金は、超大事。
根性 1／ド根性 1／幸運 1／集中 5／熱血 20／友情 38

破嵐万丈 ○
シナリオ19から参戦。熱血必中のサンアタックは究極兵器。前半の弱い敵にはほとんど役に立たない大器晩成型。レベル51。
ド根情 1／必中 18／気合 22／ひらめき 35／熱血 49／友情 50

マリア・フリード ☆
シナリオ45から参戦。精神コマンド的にお兄さんよりも使える。遠くから飛んで来て回復させる、バックアップ専用キャラ。レベル53。
ド根性 1／必中 5／愛 39／熱血 40／幸運 42／補給 51

カイ・シデン
精神コマンドはそれなりなのだが、わき役だけに能力値がいまいち。プレイヤーの趣味キャラとならざるをえない。幸運があるのが救い。
根性 1／幸運 4／気合 6／加速 12／熱血 20／集中 28

アポリー
クワトロと同じく参戦。最初は結構使えるが、将来性がない。絶対育てなくていい、かわいそうなおじさんその１。リックディアスは使う。
根性 1／加速 8／ド根性 13／気合 14／必中 19／ひらめき 20

キャラ・スーン
シナリオ53から参戦。それなりに使えるが、これといって特徴がない。使う、使わないはあなたの自由なキャラ。笑えるけど……。
根性 1／気合 1／加速 1／熱血 6／ド根性 7／ひらめき 12

巴武蔵 ○
シナリオ46で必ず外れる。気合を上げてからの、熱血の大雪山おとし！ は重力のある所ではほぼ無敵。投げまくろう。
根性 1／ド根性 1／熱血 1／気合 5／必中 10／加速 15

ひびき洸 ○
シナリオ18から参戦。主人公にしては熱血を持ってないのがイタイ。ゴッドバードアタックがかなり使えるからいいか……。
根性 1／ド根性 5／集中 6／必中 12／気合 22／加速 31

牧場ひかる ☆
シナリオ37または、40から参戦。参戦時のレベルは低いが、育てばバックアップとして一流になる。育てた方がいいキャラ。レベル53。
幸運 1／友情 27／愛 28／熱血 40／気合 44／補給 50

ハヤト・コバヤシ ×
シナリオ14までしか登場しない。間違っても育てちゃダメ。最初からホワイトベースの中に入れて出さないのが得策。
根性 1／ド根性 1／気合 7／熱血 29／友情 36／補給 40

ロベルト
クワトロと同じく参戦。アポリーと同じく、名字がない悲しいおじさんその２。おやじが好きなのぉ！ なんていうギャルにおすすめ？
根性 1／加速 2／ド根性 7／気合 18／熱血 23／集中 29

プルツー
シナリオ48から参戦。プルに比べるといま一歩な感がある。大器晩成型なだけに育てるのがいまいち？ でもそこそこ強い。
気合 1／加速 1／熱血 1／ひらめき 1／根性 2／愛 59

車弁慶 ○
シナリオ47から参戦。武蔵に比べ、熱血がなくなったのがイタイ。が、なげいてもしょうがないので使うのみ。加速くんにすべし。
根性 1／ド根性 6／気合 8／加速 14／集中 20／友情 30

神宮寺力
シナリオ18から参戦。ミスター……。実は全然使えない。戦闘にもバックアップにも、どちらもやりにくい、バランスの悪いキャラ。
根性 1／ド根性 1／気合 5／加速 12／熱血 14／集中 20

マサキ・アンドー ○
シナリオ31または32から参戦。きたえて損はないキャラ。敵中に飛び込んで行って、サイフラッシュ！ ザコ一掃用なヤツ。レベル51。
根性 1／ド根性 1／加速 1／ひらめき 1／集中 1／気合 16

リュウ・ホセイ ×
この人もシナリオ14まで。原作のように死ぬわけじゃないが、いなくなる。はたして、友情を覚えるレベル42まで上げられるのか？
根性 1／ド根性 8／加速 14／幸運 20／補給 30／友情 42

カツ・コバヤシ ☆
条件によりシナリオ21より参戦。戦闘可能なバックアップキャラ。幸運を使用して、バリバリ育てることをおすすめする。
幸運 2／根性 5／ド根性 10／熱血 28／ひらめき 33／補給 42

クリスチーナ・マッケンジー
シナリオ13から参戦。データ的にはいまいち。バックアップ用にしか使えんキャラ。スタメンからはとっとと外すのが得策。
根性 1／気合 7／友情 18／ひらめき 23／愛 29／熱血 31

ジャック・キング ×
シナリオ16と46のみで登場。ナイスガイ。前作では大活躍だったのに……ファンは悲しんでいることでしょう。経験値はあげちゃダメ。
根性 1／気合 5／加速 7／幸運 13／熱血 30

明日香麗
シナリオ18から参戦。ミスターよりはマシといったところ。バックアップ用キャラとしてはなかなかのモノだが、決め手に欠ける。
根性 1／加速 4／ド根性 7／ひらめき 12／集中 20／愛 42

リューネ・ゾルダーク ○
シナリオ35より参戦。これまたザコ一掃用。この娘もきたえて損はしない。激怒＋サイコブラスターは超使える攻撃方法だ。レベル49。
根性 1／集中 1／ひらめき 8／気合 20／ド根性 28／激怒 41

セイラ・マス ☆
クワトロが入る場合はシナリオ20で入れ替えで外れる。シャアを説得する時は慎重に。どちらを取るかは好み。そこそこＯＫ。
根性 1／気合 7／熱血 14／幸運 21／友情 38／愛 45

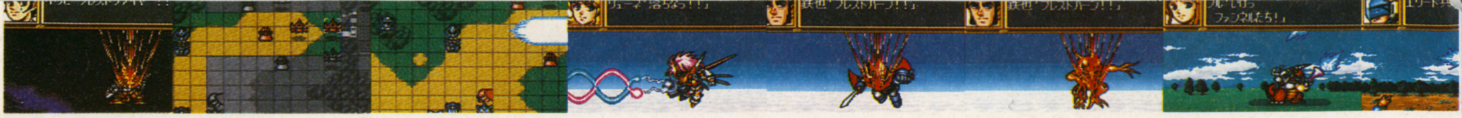
ルー・ルカ ☆
シナリオ25、26から参戦。攻撃力が上がるため戦闘用としてもバックアップ用としても優秀。幸運でうまくレベルアップを。レベル47。
根性 1／ド根性 1／幸運 7／友情 18／熱血 33／激怒 48

バーナード・ワイズマン ☆
シナリオ21から参戦。大器晩成型の、ザコ敵、バックアップ用のキャラ。幸運はお金が倍になるのでバンバン使って敵を倒そう。
幸運 1／根性 5／ド根性 10／友情 35／愛 40／熱血 48

早乙女ミチル ×
シナリオ16と46のみに登場。これまたファンはがっかり。ゲッターＱの登場もこのときだけ。もったいないので経験値はあげない。
根性 1／ド根性 1／愛 8／必中 11／ひらめき 13／集中 15

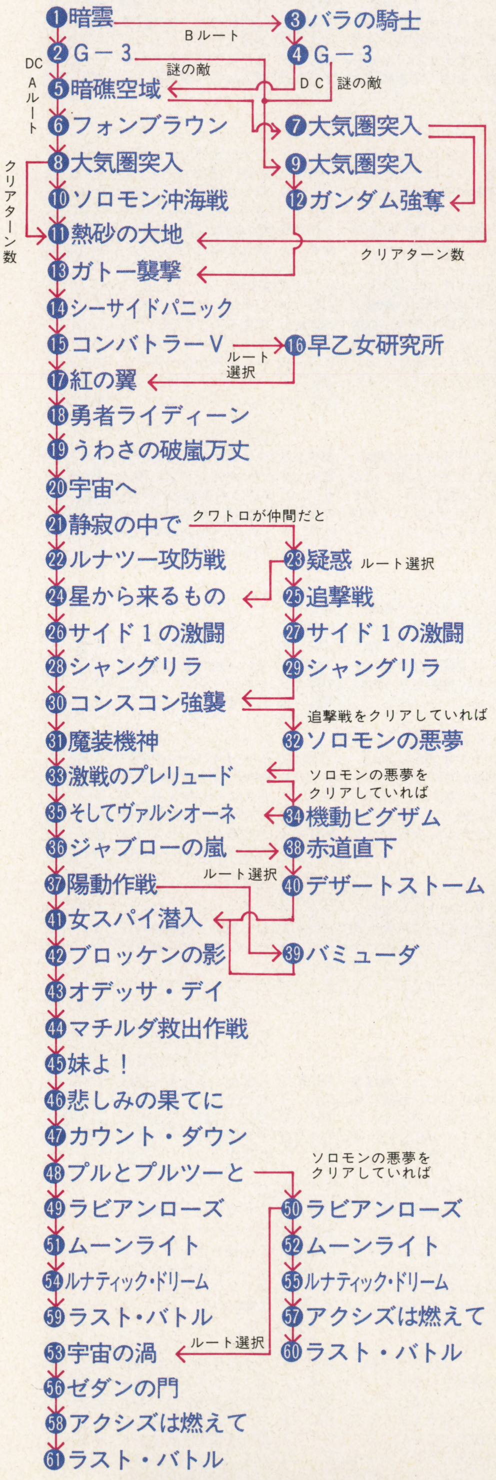
桜野マリ ☆
シナリオ18から参戦。最優秀なバックアップキャラ。一緒にブルーガーもきたえるともう超役立つことになる。後半ありがたいキャラ。
根性 1／幸運 10／ド根性 18／補給 24／必中 27／愛 30

シュウ・シラカワ ☆
シナリオ49、50から参戦。もともと強いのでなにかと役に立つキャラ。まあ最後の方で仲間になるんで育てようがないけど。レベル53。
根性 1／ド根性 1／加速 1／集中 1／気合 7／熱血 55



④MAPコース図

シナリオは下の図のように複雑に分岐(ぶんき)したＭＡＰで構成されている。イベント早見表とあわせてベストな道のりを探し出そう！



⑤イベント早見表

MESとはメッセージのことです

❶暗雲：７ターン、ガルマ増援。シャア撤退。シャアがいなければMES変化。セイラとシャアが戦闘すると、イベント発生。シャアはセイラを狙わなくなる。アムロがシャアを説得するとシャアは動かなくなり、攻撃してこない。ガルマ、アムロに攻撃をかける時にMES。甲児がシャアに攻撃をかけ、外れるとMES。リョウが攻撃を当てるとMES。

❷Ｇ－３：アムロがエマを説得するとエマ、ドゴスギアに移動、消える。ライラがアムロに攻撃をかけるとMES。エマがプレイヤーに攻撃をかけるとMES。９ターン目、マシュマー、ゴットンが増援として登場。その時バスクが生きていればMES。ムサイを破壊するとドゴスギア画面左端へ移動、MESを残して撤退。エマを説得していればMES。敵全滅後、セイラやられていればMES。ネモ×２、メタス×１、ゲッターロボ入手。ファ、レコア仲間に。

❸バラの騎士：敵が４体以下になるとMES。マシュマーがやられた時、MES。ゴットンがやられた時、MES。その時マシュマーが生きているかどうかでMES変化、ゴットンが生きているかどうかでMES変化。

❹Ｇ－３：アムロがエマを説得するとエマ、ドゴスギアに移動、消える。ライラがアムロに攻撃をかけるとMES。エマがプレイヤーに攻撃をかけるとMES。ムサイを破壊するとドゴスギア画面左端へ移動、撤退。エマを説得していればMES。敵全滅後、セイラがやられていればMES。ネモ×２、メタス×１、ゲッターロボ入手。ファ、レコア仲間に。

❺暗礁空域：シナリオ①でシャアを説得していれば、シャア、ララァ、アポリー、ロベルトは撤退。アムロはシャアとララァを説得可能。シャアは説得されると撤退、ララァは攻撃をしかけてこなくなり、止まる。シャアとセイラが戦闘するとMES。シナリオ①で同イベントが発生していれば別のMES。甲児とあしゅらが戦闘に入るとMES。

❻フォンブラウン：シナリオ②、④Ｇ－３でエマを説得していれば彼女が投降してくる。ガンダムMK-II入手。エマ仲間になる。ジーン、マ・クベの攻撃前のMES。

❼大気圏突入：ガルマとシャアのMES。ガルマ、ホワイトベースめがけて突っ込んでくる。４ターン目、MES。ガルマ攻撃を受けるとMES。ケンプファーのHPが半分以下になるとシャアとガルマのMES。シャア消える。ガルマが倒されるとシーマ登場。９ターン目にブライトのMES。９ターン以内にクリアした場合、シナリオ⑫、10ターン以上だとシナリオ⑪へ。

❽大気圏突入：イベントは⑦と同じ。９ターン以内にクリアした場合、シナリオ⑪、10ターン以上だとシナリオ⑩へ。

❾大気圏突入：４ターン目、カミーユの乗ったＺガンダムが登場。４ターン目、敵の増援（バスクとその配下）。以前エマに接触していればカミーユかアムロで説得が可。

❿ソロモン沖海戦：特にこれといったイベントはなし。ペナルティＭＡＰに近いのでなるべく行かないように。

⓫熱砂の大地：４ターン目、プレイヤー軍が増援として登場。８ターン目、ニナがミデアで登場。敵のユニットが６体以下か７体以上かでMES変化。９ターン目、敵の増援。ミデアはトリントン基地にたどり着くと収容され消える。

ミデアが倒されるとGP-01は手に入らない。コウが仲間に入る。上記条件によりGP-01入手、ズゴックＥ入手。

⓬ガンダム強奪：ガトーとコウが戦闘に入るとMES。２回違うMESが表示される。ガトーが画面下にたどり着くとMESと共に消える。ガトーを倒した場合、MESが変化。ガトーが脱出するとカリウスのMES。５ターン目、６ターン目と続いて、異星人の部隊が出現する。

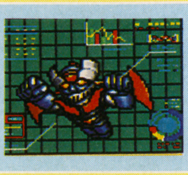
⓭ガトー襲撃：シナリオ⑫を通っていればキースのMES。アムロがＭＡＰ上にいればガトーのMES。７ターン目にランバラルの増援。ガトーが生きているかどうかでMESが変化。ランバラルとセイラが戦闘に入るとMES。ランバラル戦闘をしかけてこなくなる。スレッガー、クリス仲間に。ネモ×２入手。ホワイトベース、アーガマに。エマがいるとスレッガーのMESが変化。

⓮シーサイドパニック：最初に出撃できるキャラは、アムロ、リョウ、ハヤト、ムサシ、コウ、レコア、リュウ、ハヤト（コバヤシ）、エマ、スレッガー。アーガマは動けない。５ターン目に残りのキャラが登場。６ターン目にフォウがディジェで味方の増援。フォウが登場する前に敵を全滅させた場合は、全滅後フォウ登場。ディジェは手に入らない。敵が４体以下になると黒い三連星が敵の増援。エマがいればヘンケンのMESが変化。リュウ、ハヤト、プレイヤー軍から消える。ディジェSE-R入手。

⓯コンバトラーＶ：バトルマシンが破壊されるとゲームオーバー。４ターン目、バトルマシン合体。マグマ獣ガルムス×２を倒すとビックガルーダ登場。ガルーダを倒すと異星人部隊登場。その次のターンにプレイヤー軍登場。コンバトラーＶ仲間に。

⓰早乙女研究所：４ターン目、プレイヤーが増援。テキサスマックが破壊されているとMES変化。５ターン目、敵の増援。

⓱紅の翼：甲児と、さやかの２人のみで出撃。MESの後、敵が出現。３ターン目、ボスボロット登場。６ターン目、プレイヤー軍登場。ボスボロット仲間に。ジェットスクランダー入手、アフロダイＡ→ダイアナンＡ。



⓲勇者ライディーン：敵を全滅させると巨大シャーキン登場。シャーキンを倒すと異星人出現。神宮寺が生き残っているかどうかでMESが変化。次のターンにプレイヤー軍増援。ライディーン、ひびき洸、神宮寺、麗、マリ仲間に。ブルーガー入手。

⓳うわさの破嵐万丈：４ターン目、異星人登場。ＤＣと異星人は戦う場合がある。エマとカクリコンが戦闘に入るとMES。エマとジェリドが戦闘に入るとMES。５ターン目、万丈たちのMES。６ターン目にダイターン３登場。ダイターン３、万丈仲間に。

⓴宇宙へ：シャアを説得したことがあればベルトーチカのMESが変化。クワトロ、アポリー、ロベルトが仲間に。百式、リックディアス×２が手に入る。シャアを説得していなければケーラが仲間に入り、リ・ガズィを入手することに。バーニィ、移動する際にMES。クリスとバーニィが戦闘に入るとMES。８ターン目、敵の増援。ジェリドがいるかどうかでMES変化。クワトロが仲間になっていればセイラが抜ける。ボス、プレイヤー軍より抜ける。GP-01、パワーアップ。

㉑静寂の中で：クワトロとシーマが戦闘に入るとMES。３ターン目、エマが仲間にいて、クワトロが仲間にいなければカツがＧディフェンサーで登場。５ターン目、ドゴスギア、マシュマー、キャラが敵の増援。６ターン目、シュタイナー、バーニィが敵の増援。シナリオ⑳でクリスとバーニィがMESを出していればクリスはバーニィを説得できる。カツが仲間だとエンディングメッセージ変化。レコア、ルナツー調査のため抜ける。クワトロが仲間ならシナリオ㉓、そうでなければシナリオ㉒へ。

㉒ルナツー攻防戦：５ターン目、ガトー登場。ガトーらに攻撃はしかけられない。クワトロがいるかどうかでMESが変化。敵全滅時にガトーが生き残っていればMES。

㉓疑惑：５ターン目、ＤＣの部隊登場。ヤザンは異星人から攻撃を受けるとMES。ヤザンが異星人を攻撃するとMES。
ルート選択、ルナツーに→シナリオ㉔へ。ＤＣを追撃→シナリオ㉕へ。

㉔星から来るもの：ＭＡＰ上の敵を全滅させると、異星人部隊の四天王（？）登場。MESを残して去っていく。レコア戻る。

㉕追撃戦：ルーが再びグレミーに攻撃をしかけるとMES。グレミーはルーも狙ってくる。３ターン目、ジュドーのＺＺガンダム登場。３ターン目、キャラ、ゴットン、敵の増援。キャラとジュドーが戦闘に入るとMES。ジュドーとＺＺが仲間に。

㉖サイド1の激闘：3ターン目、F-91のシーブックとジュガンのルーが登場。4ターン目、ジュドーのＺＺが登場。5ターン目、敵の増援登場。ムサイに近寄ると敵の増援登場。

㉗サイド1の激闘：2ターン目、ガトー、カリウス、敵の増援。3ターン目、異星人の部隊登場、MES。ゲーツ、ガトーを狙ってくる。ゲーツとガトーが戦闘に入るとMES。プレイヤーがゲーツに攻撃をしかけると、ゲーツは逃げていく。ガトーも去っていき、消える時にMES。この時、ガトーに攻撃をかけると、イベントは発生しなくなる。ただしＭＡＰ上兵器による攻撃はのぞく。敵全滅後、レコア出現、復帰。

㉘シャングリラ：2ターン目に、マシュマーとゴットンのMES。プレイヤーがマシュマーたちに近づくと、彼らが動き出す。この時、プレイヤーのユニット数が9体以上の場合と8体以下の場合でMES変化。マシュマーが動きだした次のターン、ラカンが敵の増援として登場。マシュマーが生き残っているか否かでMES変化。アムロが特定ポイントに入るとイベント発生、クェスが仲間に。エル、ビーチャ、モンド、イーノ、仲間に。

㉙シャングリラ：ジュドーのＺＺのみが出撃。2ターン目、シーブックのF-91が登場。2ターン目、マシュマーが登場。マシュマーはプレイヤーには攻撃しない。5ターン目、プレイヤー軍の増援。エル、ビーチャ、モンド、イーノ、仲間に。

㉚コンスコン強襲：シナリオ㉕を通っているとMES変化。3ターン以内にドムを全滅させると、コンスコンのMES。5ターン目にラカンが増援。グレミーがいるか否かでMES変化。シナリオ㉕を通っていればルーとグレミーが戦闘に入りMES、敵全滅後、キャラが脱走。νガンダム、リ・ガズィ入手。シナリオ㉕を通っていればシナリオ㉜へ。そうでなければシナリオ㉛。

㉛魔装機神：クワトロが仲間にいれば、ガトーとカリウス、いなければそれに加えてシャア、ララァ、ギュネイ、ナナイがいる。彼らには攻撃できない(ＭＡＰ兵器を除く)。6ターン目にサイバスター登場、6ターン目に敵の増援。

㉜ソロモンの悪夢：シナリオ㉗でガトーを助けていれば、2ターン目にガトー登場。異星人、およびＤＣの部隊に核を使う。4ターン目、ガトーが核を使っていればヴィガジ消える。5ターン目、サイバスター登場、仲間に。

㉝激戦のプレリュード：ガルガウ、出現地点から動かずにプレイヤーの攻撃を待っている。ガルガウ、ＨＰが80%になると、次のターンで消える。シナリオ㉜でガトーが核を使っていればシナリオ㉞へ、そうでないならシナリオ㉟へ。

㉞機動ビグザム：カミーユはフォウを説得できる。敵が15体以下になるとイベント発生。ドズルがビグザムで出撃する。この時、ＭＡＰ上にスレッガーがいれば、彼はビグザムに特攻をかける。ビグザム一撃で消滅、スレッガー抜ける。

㉟そしてヴァルシオーネ：プレイヤーがＤＣに攻撃をかけるとリューネのMES。リューネに攻撃をかけると、MESの後リューネがプレイヤーにも攻撃をしかけてくる。ＤＣを壊滅させ、リューネが生き残っていると、リューネはド根性でＨＰを回復させ、プレイヤーに攻撃。この時までリューネに攻撃をしかけてなければ、倒すと仲間になる。1度でも攻撃していたらダメ。

㊱ジャブローの嵐：ゲッター、胡蝶鬼を2回説得。4ターン目、カプール×2増援。5ターン目、グレートマジンガーとビューナスA登場。6ターン目、ガルガウ登場。7ターン目に去る。ルート選択、北アメリカ→シナリオ㊲。アフリカ→シナリオ㊳。

㊲陽動作戦：最初はＭＡＰ上にデュークのグレンダイザーのみ。3ターン目、洸、甲児が増援として登場する。4ターン目、ブランのアッシマーなどが敵の増援として出現。ブランのアッシマーとデュークが戦闘に入るとMES。デューク、ひかるが仲間に。ルート選択、バミューダ→シナリオ㊴へ。ベルファスト→シナリオ㊶へ。

㊳赤道直下：最初はコンバトラーのバトルマシンのみ。5ターン目に味方の援軍。この時までにバトルマシンが落ちてなければ、コンバトラーＶに合体する。敵のミデアを何機落としたかによってシナリオ㊸の敵の増援数が変化する。

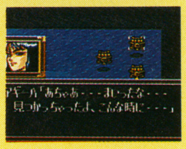
㊴バミューダ：ピグドロンに攻撃をかけると1度だけ分裂する。2ターン目、MESと共にターン数が1ターンよけいに加算される。以後、毎ターン、ターン数が1つずつ加算されていく。

㊵デザートストーム：3ターン目、味方の増援登場。プレイヤーの出撃メンバーにゲッターが入っているか否かで鉄甲鬼のMES変化。5ターン目、デュークが登場。デューク、ひかるが仲間に。

㊶女スパイ潜入：出撃可能なメンバーが限定される。出撃可能＝レコア、甲児、スレッガー、ジュドー、豹馬、クリス、クワトロ、デューク、リョウ、ルー、エマ、イーノ、マリ、麗、リューネ、マサキ、胡蝶。出撃不可能＝アムロ、カミーユ、シーブック、さやか、洸、バーニィ、ファ、ひかる、セイラ、カイ、コウ、万丈、キース、ビーチャ、モンド、エル、鉄也、ジュン、神宮寺、4ターン目、カイとミハルのMES。5ターン目、残りのメンバー出撃。シロッコ、サラ等、登場。シナリオ㉕を通っていれば、レコアとシロッコのMES。

㊷ブロッケンの影：シナリオ㉕を通っていれば、レコアが勝手にメタスで出撃。シロッコに攻撃をかける。メタス、一撃で破壊され、レコア連れ去られる。2ターン目、シロッコ去る。サラを倒した場合、シロッコは帰らずに攻撃をかけてくる。

㊸オデッサ・デイ：敵が10体以下になるとアギーハの増援部隊が出現。この時シナリオ㊳を通っており、なおかつミデアを6機以上撃墜していれば、増援部隊は4機だけになる。ただしこの増援はヴィガジ、メキボスがそれまでに倒されていれば出現しない。メキボス（グレイターキン）のＨＰが80%以下になると、サンダークラッシュを使い、その後消える。



㊹マチルダ救出作戦：セシリーはシーブックで説得できる。マチルダのミデアはネェル・アーガマに隣接すると収容される。5ターン目、サビーネが敵の増援。ダブルスペイザー入手。

㊺妹よ！：マリアはデュークが説得するか戦闘で味方に。6ターン目、グレミー、プルが敵の増援で出現。プルはジュドーが説得するか戦闘で味方に。シナリオ㉕を通っていれば、グレミーとルーの戦闘でMES。マリン、ドリルスペイザー入手。

㊻悲しみの果てに：3ターン目、プレイヤーが増援として出現。デュークをナイーダと1度戦闘させると、説得可能に。この時あしゅら男爵を先に倒していると説得は不可。ナイーダを説得するとＮＰＣとなり、ＤＣに攻撃。敵を全滅させた時にナイーダが生きていればサザビー入手。ムサシが抜け、ゲッター→ゲッターロボＧとなり、ベンケイが加わる。

㊼カウント・ダウン：ネェル・アーガマは動けない。4ターン目、ゲッターロボＧが増援。4ターン目、シロッコが敵の増援。レコアがさらわれていれば、彼女も登場。カミーユ、ファ、アムロ、クワトロ、ジュドーがレコアと戦闘に入るとMES。その後からエマ、クワトロがレコアと戦闘に入るとイベント発生。

㊽プルとプルツーと：プルが仲間にいればジュドーとプル、豹馬が、いなければジュドーと豹馬が登場。プルとプルツーが戦闘に入るとイベント発生。その後、プルツーはプルとジュドーの2人がかりでの説得が可能。説得はプルが先かジュドーが先かでMESが異なる。プルツーが仲間に。シナリオ㉕を通っていれば、グレミーとルーが戦闘に入るとMES。ルーがグレミーにとどめをさすとMES。シナリオクリア時にプルツーがいるとヤクトドーガが手に入る。シナリオ㉜を通っていればシナリオ㊿へ。そうでなければシナリオ㊾へ。

㊾ラビアンローズ：最初のターンを含めて総ターン数が349ターン以内ならカミーユはフォウを説得することができる。5ターン目、シュウのグランゾンが増援、仲間に。シナリオクリア後、GP-03とパンタグリュエル入手。

㊿ラビアンローズ：5ターン目、シュウのグランゾンが増援として登場し仲間になる。シナリオクリア後、GP-03とパンタグリュエル入手。ルート選択、月→シナリオ52へ。ア・バオア・クー→シナリオ53へ。

51ムーンライト：3ターン目、ラーカイラム、動けるように。4ターン目、ガトー登場、仲間に。5ターン目、敵の増援登場。敵が10体以下になるとイベント。メキボスは去る。ヴィガジ、激怒を使う。メキボス、ヴィガジがいない、または倒されている場合は発生せず。次のターンでアギーハとシカログ登場。

52ムーンライト：3ターン目、ラーカイラム、動けるように。5ターン目、メキボス登場。マップ上に万丈がいればMES。メキボスのグレイターキンＮＰＣになる。7ターン目、敵の増援。8ターン目、メキボス去っていく。

53宇宙の渦：ジュドーはキャラを説得できる。ただし先にイリアを倒してしまうと説得は不可能。マシュマーはダメージを受けるとターンの始めに精神コマンドのド根性を使ってＨＰを回復する。マシュマーとジュドーが戦闘に入るとMES。

54ルナティック・ドリーム：シャアがガルマを裏切っていて、シャアがキシリアにとどめをさした場合、イベント。ガトーがキシリア、ギレン、ドズルと戦闘に入るとイベント。

55ルナティック・ドリーム：5ターン目、シロッコのジ・Ｏ登場。レコアのパラスアテネも登場。レコアにとどめをさしたのがエマであった場合、MES。

56ゼダンの門：3ターン目、キシリアのドロスが登場。キシリアが倒れると、ギレンのドロスが登場する。

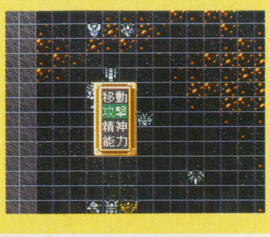
57アクシズは燃えて：2ターン目、キャラとマシュマーが増援で登場。キャラとジュドーが戦闘に入るとイベント発生。マシュマーとジュドーが戦闘に入るとイベント発生。ハマーンがクワトロに攻撃をかけるとイベント発生。ＤＣ残党が全滅すると、アギーハのMESが入り、異星人軍が動き出す。

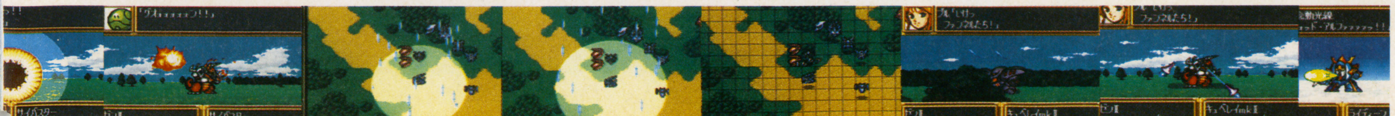
58アクシズは燃えて：敵が全滅するとイベント発生。ギルギルガンを残してウェンドロたちは去っていく。ギルギルガンを倒すとシロッコ登場。MESを残して消える。

59ラスト・バトル：5ターン目、シロッコが登場。レコアがさらわれていれば、パラスアテナで登場する。レコアにとどめをさしたのがエマであった場合、MES。シロッコにとどめをさしたのがカミーユであった場合イベント発生。フォウがいれば助かるが、いなかった場合、カミーユの精神が崩壊し、仲間から外れる。敵が全滅するとウェンドロのディスカステス登場。

60ラスト・バトル：シナリオ52でメキボスがＮＰＣとなっていれば、3ターン目にメキボスが登場。ウェンドロに向かって突撃、攻撃をしかけるのだが、一瞬の心のスキをつかれて撃破されてしまう。

61ラスト・バトル
シロッコのジ・Ｏを倒すと、再びシロッコが今度はヴァルシオン改で再び出現。シロッコにとどめをさしたのがカミーユであった場合イベント発生。フォウがいれば助かるが、いなかった場合、カミーユの精神が崩壊し、仲間から外れる。





Human BASE BALL

ヒューマンベースボール

攻略ポイント

通常の12チームに加え、2つの㊙スペシャルチームのデータ+ウラワザで完全攻略だ！

SFC	発売中（8月6日発売）	
SPG	8M	P
ヒューマン		¥8,600

12チーム+スペシャルチーム 2チームの全データ公開！

セントラル・リーグ

ヤクルトスワローズ

平均打率………**.271**
平均防御率……**3.53**

	名前	投・打	投法	防御率	球速	ス	右	左	コ
先発	岡林	右・左	右上	2.97	144	A	15	13	3
	西村	右・右	右上	3.95	144	A	15	14	4
	伊東	右・右	右上	3.12	138	D	13	11	3
リリーフ	金沢	右・右	右横	3.42	136	E	15	13	2
	石井	左・左	左上	4.18	153	E	11	13	2

順	ポ	名前	投・打	打率	本	走	肩	守
1	中	飯田	右・右	294	5	20	5	5
2	左	荒井	左・左	270	7	14	3	3
3	捕	古田	右・右	316	20	16	6	5
4	三	ハウエル	右・左	315	32	14	3	3
5	一	広沢	右・右	276	25	13	4	3
6	遊	池山	右・右	279	25	18	5	4
7	右	泰	右・左	270	12	12	4	3
8	二	ハドラー	右・右	265	10	16	3	4
代打	—	苫篠	右・両	257	1	18	3	3
	—	角	右・右	240	2	12	3	4
	—	八重樫	右・右	273	0	10	2	3
	—	杉浦	左・左	250	3	10	2	3
	—	城	右・右	223	0	20	3	3

読売ジャイアンツ

平均打率………**.270**
平均防御率……**2.99**

	名前	投・打	投法	防御率	球速	ス	右	左	コ
先発	斉藤	右・右	右横	2.59	144	A	17	12	4
	槙原	右・右	右上	3.58	145	A	14	13	3
	宮本	左・左	左上	3.21	142	C	12	16	3
リリーフ	桑田	右・右	右上	4.41	146	A	15	15	2
	石毛	右・右	右上	1.32	150	E	13	13	3

順	ポ	名前	投・打	打率	本	走	肩	守
1	二	緒方	右・両	286	3	19	4	4
2	遊	川相	右・右	258	5	16	4	5
3	中	モスビー	右・左	285	15	16	4	5
4	三	原	右・右	272	25	12	3	3
5	左	吉村	左・左	302	8	10	2	4
6	一	駒田	左・左	301	21	12	3	3
7	右	長嶋	右・右	255	3	14	4	3
8	捕	大久保	右・右	277	15	10	4	3
代打	—	バーフィールド	右・右	245	4	15	6	3
	—	松井	右・左	254	12	14	3	3
	—	篠塚	左・左	285	6	11	3	3
	—	岡崎	右・左	252	8	15	3	3
	—	村田	右・右	233	3	12	3	3

阪神タイガース

平均打率………**.268**
平均防御率……**3.05**

	名前	投・打	投法	防御率	球速	ス	右	左	コ
先発	仲田	左・左	左上	2.53	144	A	13	16	2
	湯舟	左・左	左上	2.82	142	D	12	15	3
	中込	右・右	右上	2.42	144	A	14	13	3
リリーフ	郭季	右・右	右上	3.24	148	E	14	11	2
	中西	右・右	右上	4.76	138	E	16	13	3

順	ポ	名前	投・打	打率	本	走	肩	守
1	右	亀山	右・左	287	2	19	3	4
2	一	和田	右・右	278	2	17	3	4
3	二	オマリー	右・左	315	15	11	3	3
4	左	パチョレック	右・右	305	18	11	3	3
5	三	松永	右・両	298	8	19	4	4
6	中	八木	右・右	267	15	16	4	3
7	遊	久慈	右・左	245	1	14	4	5
8	捕	山田	右・右	204	4	10	4	3
代打	—	新庄	右・右	278	11	17	5	4
	—	木戸	右・右	181	2	10	4	3
	—	岡田	右・右	245	3	11	3	3
	—	真弓	右・右	258	3	11	3	3
	—	鮎川	右・左	320	0	16	3	3

広島東洋カープ

平均打率………**.273**
平均防御率……**3.07**

	名前	投・打	投法	防御率	球速	ス	右	左	コ
先発	佐々岡	右・右	右上	3.38	146	A	14	14	2
	北別府	右・右	右上	2.58	136	C	17	17	4
	川口	左・左	左上	3.34	145	C	11	14	2
リリーフ	長富	右・右	右上	4.56	144	D	11	12	2
	大野	左・左	左上	1.98	145	E	17	17	4

順	ポ	名前	投・打	打率	本	走	肩	守
1	遊	野村	右・左	305	14	20	4	4
2	二	正田	右・両	301	4	18	3	5
3	中	前田	右・左	308	19	19	5	5
4	右	メディーナ	左・右	290	20	14	3	3
5	三	江藤	右・右	289	16	14	3	3
6	一	小早川	右・左	276	8	13	3	3
7	左	町田	右・右	268	6	14	3	3
8	捕	西山	右・右	224	5	11	4	3
代打	—	原	右・左	275	2	16	3	3
	—	西田	左・左	250	5	13	3	2
	—	ブラウン	右・右	233	19	12	3	3
	—	山崎	右・両	265	6	17	4	4
	—	音	左・左	260	2	16	4	4

横浜ベイスターズ

平均打率………**.257**
平均防御率……**3.30**

	名前	投・打	投法	防御率	球速	ス	右	左	コ
先発	野村	左・左	左上	5.48	142	D	12	15	3
	岡本 透	左・左	左横	3.23	138	C	16	14	3
	斉藤 隆	右・右	右上	8.44	144	C	13	11	2
リリーフ	小檜山	右・右	右上	2.51	144	C	16	12	2
	佐々木	右・右	右上	2.46	148	E	14	14	3

順	ポ	名前	投・打	打率	本	走	肩	守
1	一	高木	右・左	.300	5	19	4	4
2	三	石井	右・左	280	3	17	4	4
3	中	山崎	左・左	285	1	17	3	4
4	右	ブラッグス	右・右	275	30	12	4	3
5	二	ローズ	右・右	315	12	18	4	4
6	左	畠山	右・右	221	12	14	3	3
7	遊	進藤	右・右	246	8	16	4	4
8	捕	谷繁	右・右	191	2	12	5	3
代打	—	屋敷	右・両	277	2	20	4	5
	—	宮里	右・左	254	1	18	4	3
	—	長内	左・左	223	6	11	4	3
	—	高橋	右・右	247	1	18	3	4
	—	横谷	右・左	233	2	18	3	3

中日ドラゴンズ

平均打率………**.264**
平均防御率……**2.92**

	名前	投・打	投法	防御率	球速	ス	右	左	コ
先発	山本 昌	左・左	左上	3.34	142	C	14	15	3
	今中	左・左	左上	1.77	142	D	12	15	3
	郭	右・右	右上	3.00	144	C	13	11	3
リリーフ	鶴田	右・右	右上	3.64	144	E	13	11	1
	与田	右・右	右上	3.48	150	E	13	12	3

順	ポ	名前	投・打	打率	本	走	肩	守
1	二	立浪	右・左	301	8	17	3	5
2	遊	種田	右・右	295	3	16	3	3
3	右	パウエル	右・右	308	13	12	4	4
4	一	落合	右・右	292	22	11	3	3
5	左	大豊	左・左	267	11	11	3	2
6	三	前原	右・右	269	9	13	4	3
7	中	清水	右・右	229	4	19	4	3
8	捕	中村	右・右	245	6	10	5	4
代打	—	川又	左・左	269	5	11	3	3
	—	彦野	右・右	250	1	16	4	4
	—	横田	右・左	257	2	14	4	3
	—	仁村	右・右	212	4	15	3	4
	—	山崎	右・右	236	4	12	4	3

データ内の略号
走…走力（9～25）、肩…肩力（10～20）、守…守備（1～5）、ス…スタミナ（E→A、S、SS）、右…右変化（8～20）、左…左変化（8～20）、コ…コントロール（0～4）、数字が大きいほどそれぞれの能力が高いことを表す。

パシフィック・リーグ

西武ライオンズ

平均打率……….271
平均防御率……2.92

順	ポ	名前	投・打	打率	本	走	肩	守
1	二	辻	右・右	285	6	18	4	5
2	右	平野	右・両	280	4	20	5	5
3	中	秋山	右・右	290	31	20	5	5
4	一	清原	右・右	295	36	12	4	3
5	左	鈴木健	右・左	261	5	11	3	3
6	三	石毛	右・右	285	10	15	3	4
7	捕	伊東	右・右	263	6	13	5	5
8	遊	田辺	右・右	300	10	13	4	3
代打	—	トレンティーノ	左・左	272	10	12	4	3
代打	—	奈良原	右・右	171	0	17	4	4
代打	—	大塚	右・両	295	0	16	4	4
代打	—	苫篠	右・右	275	1	18	3	4
代打	—	安部	左・左	245	5	15	3	3

	名前	投・打	投法	防御率	球速	ス	右	左	コ
先発	石井	右・右	右上	1.94	144	D	16	16	4
先発	郭	右・右	右上	2.41	143	C	15	14	4
先発	工藤	左・左	左上	3.52	143	C	15	17	3
リリーフ	渡辺久	右・右	右上	3.81	144	C	15	13	3
リリーフ	潮崎	右・右	右横	2.94	141	E	15	17	4

近鉄バッファローズ

平均打率……….247
平均防御率……2.85

順	ポ	名前	投・打	打率	本	走	肩	守
1	二	大石	右・右	275	8	20	3	4
2	遊	吉田剛	右・右	257	3	20	4	4
3	左	ブライアント	右・左	243	38	14	4	2
4	一	石井	右・右	290	25	12	3	2
5	右	レイノルズ	右・両	265	15	18	4	4
6	三	金村	右・右	260	13	12	4	3
7	中	村上	右・右	250	15	17	4	3
8	捕	光山	右・右	267	8	11	4	3
代打	—	鈴木	右・右	210	5	13	3	3
代打	—	安達	右・両	260	2	14	4	4
代打	—	藤立	右・右	281	3	14	4	3
代打	—	古久保	右・右	207	8	11	4	3
代打	—	中根	右・右	148	1	16	5	4

	名前	投・打	投法	防御率	球速	ス	右	左	コ
先発	野茂	右・右	右上	2.66	153	A	12	10	2
先発	高村	右・右	右上	3.15	144	C	12	15	3
先発	阿波野	左・左	左上	3.36	142	E	10	12	3
リリーフ	小池	右・右	左上	2.92	144	E	15	13	2
リリーフ	赤堀	右・右	右上	4.19	145	D	17	16	4

オリックス ブルーウェーブ

平均打率……….267
平均防御率……3.30

順	ポ	名前	投・打	打率	本	走	肩	守
1	三	田口	右・右	268	3	18	4	3
2	二	福良	右・右	274	3	19	3	4
3	右	藤井	右・左	269	15	12	3	3
4	中	高橋智	右・右	275	25	13	3	3
5	左	石嶺	右・右	267	18	10	3	2
6	一	トーベ	右・左	305	11	13	3	3
7	捕	中嶋	右・右	249	6	12	6	3
8	遊	小川	右・右	291	3	15	3	3
代打	—	ゲイリー	右・左	252	14	12	4	3
代打	—	山越	右・右	250	0	14	3	3
代打	—	佐藤和	右・左	250	1	12	3	3
代打	—	鈴木	右・左	253	0	16	3	4
代打	—	高田	右・両	273	0	10	4	3

	名前	投・打	投法	防御率	球速	ス	右	左	コ
先発	星野	左・左	左上	3.62	134	A	15	17	4
先発	長谷川	右・右	右上	3.27	144	D	14	11	2
先発	伊藤敦	右・右	右横	3.80	137	A	15	13	3
リリーフ	酒井	右・右	右下	3.29	138	C	14	15	1
リリーフ	野田	右・右	右横	2.98	142	C	13	16	2

福岡ダイエーホークス

平均打率……….262
平均防御率……3.47

順	ポ	名前	投・打	打率	本	走	肩	守
1	中	湯上谷	右・両	298	0	17	3	3
2	二	大野	右・右	275	6	20	4	4
3	右	佐々木誠	左・左	322	21	21	5	5
4	左	ライト	右・両	284	20	16	4	4
5	一	藤本	右・右	253	15	10	3	3
6	捕	岸川	右・左	260	6	13	3	2
7	三	吉永	右・右	255	3	10	4	3
8	遊	浜名	右・左	239	3	16	4	3
代打	—	山本	左・左	265	18	12	3	3
代打	—	広永	右・左	252	15	12	3	3
代打	—	小川	右・右	216	0	13	5	5
代打	—	大道	右・右	235	6	13	3	3
代打	—	山口裕	右 両	248	3	20	3	3

	名前	投・打	投法	防御率	球速	ス	右	左	コ
先発	村田	右・右	右上	3.67	145	C	15	12	3
先発	若田部	右・右	右上	4.00	146	A	14	11	1
先発	吉田	左・左	左上	3.64	140	C	12	15	2
リリーフ	足利	右・右	右下	4.22	136	E	16	15	3
リリーフ	池田	右・右	右上	4.10	137	E	15	12	2

日本ハムファイターズ

平均打率……….270
平均防御率……3.46

順	ポ	名前	投・打	打率	本	走	肩	守
1	中	鈴木	右・左	275	6	20	4	4
2	二	白井一	右・両	270	4	18	3	4
3	遊	田中幸	右・右	265	13	17	4	5
4	左	ウインタース	右・左	275	35	11	2	2
5	一	シュー	右・右	272	28	13	4	4
6	三	片岡	右・左	280	10	12	3	3
7	捕	田村	右・右	243	9	11	5	3
8	右	川名	右・右	245	0	20	3	3
代打	—	中島	右・右	275	8	12	3	3
代打	—	大島	右・右	258	5	11	2	3
代打	—	五十嵐	右・右	292	2	11	2	2
代打	—	広瀬	右・右	260	1	19	4	4
代打	—	森	右・右	302	2	13	5	4

	名前	投・打	投法	防御率	球速	ス	右	左	コ
先発	柴田	右・右	右上	3.16	138	A	16	17	4
先発	西崎	右・右	右上	4.08	143	D	15	11	3
先発	金石	右・右	右上	3.77	142	C	15	12	3
リリーフ	酒井	左・左	左上	4.34	136	E	15	17	4
リリーフ	山原	右・右	右上	2.71	150	E	13	11	2

千葉ロッテマリンズ

平均打率……….258
平均防御率……3.13

順	ポ	名前	投・打	打率	本	走	肩	守
1	二	堀	右・右	281	8	17	3	3
2	右	平井	左・左	281	4	12	3	3
3	中	マックス	右・左	268	13	17	4	3
4	左	ホール	左・左	287	28	10	3	3
5	遊	宇野	右・右	245	11	11	4	4
6	一	愛甲	左・左	274	8	13	4	4
7	三	初芝	右・右	249	10	11	3	3
8	捕	青柳	右・右	245	9	10	4	3
代打	—	西村	右・両	216	1	19	4	4
代打	—	上川	右・左	275	1	15	3	3
代打	—	長嶋	左・左	265	5	16	4	3
代打	—	五十嵐	右・左	230	0	14	5	3
代打	—	定詰	右・右	240	1	12	4	4

	名前	投・打	投法	防御率	球速	ス	右	左	コ
先発	小宮山	右・右	右上	3.96	146	C	14	14	3
先発	園川	左・左	左上	3.96	137	C	11	15	2
先発	前田	左・左	左上	3.95	142	C	13	15	2
リリーフ	伊良部	右・右	右上	3.86	155	D	9	9	0
リリーフ	河本	左・左	左上	2.85	150	E	10	12	2

スペシャル・チーム

F・PRO

平均打率……….294
平均防御率……3.56

順	ポ	名前	投・打	打率	本	走	肩	守
1	中	カイザー	右・両	245	15	20	10	4
2	右	むしゃ	右・右	316	20	14	10	4
3	三	さえば	右・右	342	34	12	10	2
4	遊	むさし	右・右	345	47	12	10	2
5	二	りきまる	右・右	322	26	10	10	3
6	一	はたもと	右・右	303	16	10	10	4
7	左	ひかわ	右・右	264	17	17	10	4
8	捕	かじわら	右・右	289	25	9	10	5
代打	—	ビリー	右・右	367	40	25	10	1
代打	—	パンサー	右・右	346	36	25	10	1
代打	—	りきおう	右・右	392	43	9	10	1
代打	—	フェイズ	右・両	143	62	9	10	1
代打	—	クラウザー	右・両	151	58	9	10	1

	名前	投・打	投法	防御率	球速	ス	右	左	コ
先発	セイバー	左・左	左上	3.54	164	S	10	10	0
先発	ギガス	左・左	左上	4.26	166	B	10	10	0
先発	ドゥガン	左・左	左横	2.58	163	S	10	10	0
リリーフ	バイソン	左・左	左下	3.20	165	S	10	10	0
リリーフ	ケリー	左・左	左上	4.22	170	SS	10	10	0

ヒューマン

平均打率……….259
平均防御率……2.08

順	ポ	名前	投・打	打率	本	走	肩	守
1	右	ジョー	右・右	246	12	20	10	3
2	左	のりへい	右・右	254	7	19	10	4
3	三	きちゅーにょ	右・両	303	42	12	10	2
4	遊	てるてる	右・右	321	46	16	10	3
5	一	はっぴー	右・右	298	35	10	10	3
6	二	こーちん	右・右	284	23	14	10	5
7	中	ナカザー	左・左	216	13	16	10	5
8	捕	いとう	右・右	277	19	10	10	4
代打	—	マークン	右・右	248	14	10	10	4
代打	—	シャカ	右・右	294	6	16	10	3
代打	—	ひでさん	右・右	250	22	14	10	4
代打	—	ナーガ	右・右	228	8	12	10	3
代打	—	ひろかず	左・左	272	4	25	10	5

	名前	投・打	投法	防御率	球速	ス	右	左	コ
先発	おてつき	右・右	右上	1.89	176	D	19	16	4
先発	ほしひゅーまん	左・左	左上	1.56	164	D	15	18	4
先発	はっぴーあに	右・左	右下	2.14	138	SS	13	12	3
リリーフ	サマーリバー	左・左	左横	2.35	146	D	10	20	1
リリーフ	クマガイヤー	右・右	右上	2.47	185	SS	8	8	1

ヒューマンベースボール ㊙ウラワザ

スペシャルチーム&ヒューマン球場でプレイ

エキジビションモードのチーム選択画面で、Ⓧ、Ⓐ、Ⓡを同時に押すとF・PROチームが登場。また同じようにチーム選択画面でⓍ、Ⓐ、Ⓛを同時に押すとヒューマンチームが登場するのでⓎで決定。またモードに関係なく、球場選択画面で東京に合わせた状態で、Ⓧ、Ⓐ、Ⓛ、Ⓡを同時に押すとヒューマン球場が登場する。

⬅これがスペシャルチームズinヒューマン球場だ。

©HUMAN 1993

今年もまた熱い夏が来た！
最強の王者は誰の手に!?

国技館で勝つ！

国技館決戦
8月19日

国技館決戦の日、
水野美紀チャンが
やって来るゾ!!

今年もまた、運命の日がやって来た！ 東京・両国国技館による一大イベント、最強王者決定戦！ 勝ち残るキャラを徹底分析！

これが予選、そして国技館の共通ルールだ！

- オプションモードは使用不可
- 試合進行はターボモードを使用（☆は3つの速さで）
- ハンディキャップ、ステージセレクトは初期設定の状態で
- 『1P側か2P側かの選択権』の決定はジャンケンで
- 3回勝負で、2回先取したほうが勝ち
  （引き分けの場合は、もう1度対戦）

©CAPCOM 1991,1992,1993
モデル／水野美紀 撮影／矢嶋英幸 ヘア・メーク／下端吉範
春麗衣裳協力／カプコン

ストⅡターボ国技館で勝つ！

前作はガイルとダルシムの天下だったがターボではどのキャラにもチャンスが！

まず去年の大会を振り返ってみよう。前作の『ストリートファイターⅡ』最強を決定する戦いでは、5千人のストⅡファンたちが参加。国技館は熱気と興奮で大いに盛り上がった。しかし大方の予想通り、試合中盤からガイルとダルシムだけの戦いとなり、必然的にガイルとダルシム、両方がうまいプレイヤーが勝ち残っていく。これは前作のゲームバランス、そして大会ルール上（同キャラ対戦なし、パッド設定は初期状態のまま）、仕方のないことだった。

そして時代は『ストⅡターボ』となり、いよいよ新たな戦いが始まろうとしている。『ストⅡ』ではキャラ間の相性差が激しく、〝ガイルとダルシムが強く、ザンギエフは弱い〟といいきれたが、『ターボ』ではプレイヤーの腕しだいで、どのキャラが優勝してもおかしくない状態である。そんな均衡したバランスの中で、キャラの実力や人気度、またパッド設定が初期状態であり、ハメ技もアリという大会ルールなどから、上位に食い込んでくるキャラを完全予想！

前作チャンピオン松崎クンも予測！

今回の記事作成にあたり、前年度大会の優勝者、松崎クンにも協力してもらった。彼はアーケード版『ストⅡダッシュターボ』をかなりやりこんでいるため、アーケード版とスーファミ版の違いや、各キャラの長所、短所などにかなり詳しい。どうやら今年の大会にもダルシムで参加するようだ。

⬆ヨガテレポートの練習のしすぎで、腕が痛いとか（7月18日現在）

全12キャラ、国技館での戦力を大分析!!

全12キャラの国技館

RYU リュウ

優勝候補ナンバーワンであり、その実力は非常に高い。ただしハデで爽快感のあるケンに比べると、地味でおもしろみにかけるため、キャラの人気度ではケンよりも低い。しかし波動拳をメインにした〝待ち〟戦法はどんなキャラにも互角以上の闘いが可能であり、ハメ技に対する返し技も充実。Ⓛボタンは強波動拳さえ出せればいいので、パッド設定も初期状態で使える。大会上位に食い込むのは確実であろう。

攻撃力 / 防御力 / リーチ / スピード / パッド操作

総合評価 A

E.HONDA E.本田

大幅パワーアップを遂げた本田は、基本性能が高く、優勝してもおかしくないキャラになった。凶悪なハメ技をいくつも持ち、パッドの基本設定でも9割の力を発揮できる点も見逃せない。しかし、リュウやケン、ガイルといった本命に弱いのが問題。特にリュウやケンは今大会でも多数出場することは必至であり、そこで何連勝もするのは至難の技。しかも、キャラ人気が低いため、本田の絶対数も少なそうだし……。

攻撃力 / 防御力 / リーチ / スピード / パッド操作

総合評価 C

BLANKA ブランカ

まさしく、物陰から虎視眈々と優勝を狙っているキャラだ。苦手なキャラが少なく、バランスのよい強さが特徴。リュウ、ケン、ガイル、バルログといった強力キャラに互角に渡り合える実力を持つ。バイソンと本田を苦手とするものの、この2キャラは大会での絶対数が少なそうなので問題はない。パッド操作の問題点はかみつきぐらい。これは慣れが解決するはず。連続技も決めやすく、一発逆転性が高いため、優勝も狙える。

攻撃力 / 防御力 / リーチ / スピード / パッド操作

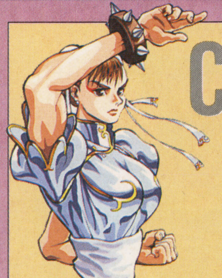
総合評価 B

KEN ケン

アーケード版『ストⅡダッシュターボ』ではキャラ人気度が高く、選択する人も多い。恐らく、今大会でもプレイヤー人口が一番多くなるはず。ジャンプからの昇龍拳3段はパッドのⓁボタンを多用するため超ハイテクニックを要するものの、最初の1発がヒットすれば、どのキャラにも勝ててしまう。この〝1発屋ケン〟が多数出場すれば、その中から上位に食い込む者が出るのは必至であろう。

攻撃力 / 防御力 / リーチ / スピード / パッド操作

総合評価 B

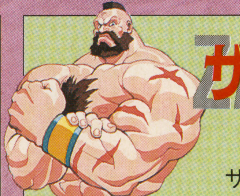


CHUN LI 春麗

気功拳を修得し、パワーアップしたとはいえ、攻撃力が低くイマイチ決め手にかける。はっきり言ってしまえば、それほど強くはないのだ。苦手キャラも多いため、かなり対戦をやりこんだ達人が出場しなければ、中盤戦までに駆逐され、早々と姿を消す恐れ大。それでも、投げハメを交えて闘えばそこそこ強くなるし、パッドが初期配置でもあまり問題なく戦えるキャラではあるが…。

攻撃力 / 防御力 / リーチ / スピード / パッド操作

総合評価 D



ZANGIEF ザンギエフ

今大会、台風の目。ザンギエフはスクリューパイルドライバーを✚ボタンで出すのはかなりの慣れを要し、またⓁの強パンチも多用するため、パッド操作（それも初期配置）に精通した達人でなければ、いいカモにされてしまう。マスタークラスのザンギエフは超強力であり、どんなキャラだろうとハメ殺すのだが、前大会でそういったザンギエフがまったく登場しなかったのを考えると、今回も期待できないという声も……。

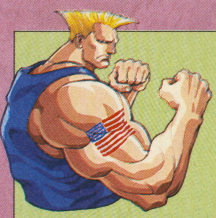
攻撃力 / 防御力 / リーチ / スピード / パッド操作

総合評価 B

●攻撃力……キャラの攻撃力の高さ●防御力……キャラの防御力の高さ●リーチ……キャラの攻撃間合いの長さ●スピード……キャラの移動、ジャンプスピード●パッド操作……パッドの初期配置でどれだけ性能を発揮できるか

ストⅡターボ国技館で勝つ！での戦力を大分析

キャラの持つポテンシャルを
100%引き出した者たちが闘う、
という前提で戦力を分析！



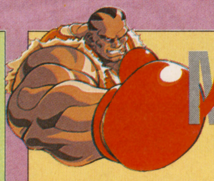
ガイル GUILE

本命 ◎

使いこなせば、あきれるほど強い。しかし、この〝使いこなす〟というのがもっとも大きな問題なのだが。ガイルで出場するなら、必殺技のタメスピードを完全に理解し、操作ミスがゼロであるのは大前提。それが可能な達人が堅実に攻めれば、負けることはまずないだろう。アーケード版『ストⅡダッシュターボ』と比べても、必殺技使用後のスキが少なくなっているのも心強い。天敵である〝強い〟サガットに当たらなければ、優勝も狙える！

攻撃力 / 防御力 / リーチ / スピード / パッド操作

総合評価 **A**

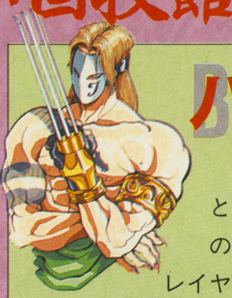


バイソン M.BISON

人気度も低く、使いこなすのが難しい。そのうえパッド操作では本来の力の半分も発揮できない。おそらく、今大会で一番出場者数が少ないのがバイソンではないだろうか。これはキャラパワーが弱い、というのではなく、あくまで操作性の問題。パッドではターンパンチが不可能に近い。それに、キャラ間の相性、有利不利が大きすぎるため、勝ち残るかどうかは運の要素が強くなる。大会決勝で、バイソンの神がかり的な連続技が見られることは、ないのだろうか。

攻撃力 / 防御力 / リーチ / スピード / パッド操作

総合評価 **D**



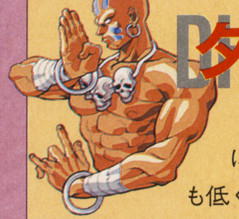
バルログ BALROG

○

ダルシムやバイソンと同じく、使いこなすのに時間がかかり、プレイヤーの実力が大きく反映されるキャラだ。まさしく〝弱いヤツはトコトン弱く、強いヤツはベラボウに強い〟というのがバルログの特徴。したがって、アーケードで鍛え上げた達人が投げハメも駆使して闘っていけば、優勝も夢ではない。最近、ちまたではバルログの評価が低めなので、ここらで一発バルログ使いが奮戦してほしいものである。

攻撃力 / 防御力 / リーチ / スピード / パッド操作

総合評価 **B**

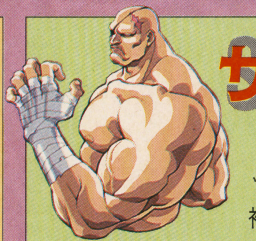


ダルシム DHALSIM

使いこなすのが非常に難しいため、人気度も低く、今大会では出場数は少なそう。だが逆に、生き残ったダルシムは達人ぞろいというのを忘れてはならない。さらにダルシムは攻撃パターンが独特。使っている人が少ないということは、それだけダルシムとの闘い方を知らない人も多いのだ。問題なのが、スーファミ版『ターボ』ではリュウ、ケンのとび蹴り(げ)りをスライディングで返せないのだ。これは大きなマイナスポイントだ。

攻撃力 / 防御力 / リーチ / スピード / パッド操作

総合評価 **C**



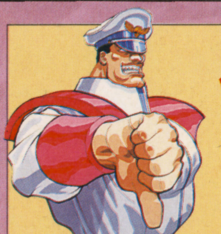
サガット SAGAT

本命 ◎

実力だけ見ればトップクラス。優勝候補のひとり。どのキャラにも互角以上に戦えるが、大会出場数はリュウやケンほど多くないのでは？ 理由は純粋にキャラの人気度による。リュウやケンを使っている人が、サブキャラとしてアッパーコンパチブル（上位互換）のサガットを使う、というパターンが多いためだ。リュウやガイルといった優勝候補をツブす可能性は高く、絶対に上位に食い込むだろう。

攻撃力 / 防御力 / リーチ / スピード / パッド操作

総合評価 **A**



ベガ VEGA

泣きたいほどパワーダウンしたベガには、優勝の望みなど皆無なのだろうか？ ベテランが使いこなしても弱い部分があり、おかげでキャラ人気もガタ落ち。出場者数も少なそうだ。だいたいリュウやケンなど多数出場しそうなキャラに弱いのだから、始末におえない。ここまで弱いと、逆に勝ち上がって来たベガには賞賛(しょうさん)と羨望(せんぼう)、そして尊敬のまなざしが向けられるに違いない。たとえそれがハメ王でも。

攻撃力 / 防御力 / リーチ / スピード / パッド操作

総合評価 **E**

◎本命……優勝する確率が非常に高い、大本命のこと　○対抗……本命に対抗するだけの実力を備えたキャラ
×大穴……優勝する可能性も、負ける可能性も高い。

ストⅡデータを完全分析 最強キャラを予想する！

1．対戦における相性分析

前作『ストリートファイターⅡ』では、各キャラ間の相性差が激しく、勝てない敵にはとことん勝てなかった。しかし今回の『ターボ』は違う！　プレイヤーの実力しだいで、不利な状況をひっくりかえすことも可能なのだ。ここに、チャンプ松崎クンや編集部のゲーマー、ライターが総力を結集し、対戦相性表を作ってみた。前ページの解説は、このデータを参考にしている。まぁ、ビギナー同士の対戦や上級者同士の対戦など、ケースによってはちょっと変わってくるけど、とりあえず中級者以上の人たちが闘えば、この相性になる。「えー！　ザンギエフじゃガイルに絶対勝てないよう」なんて言ってるのは未熟の証だと思って、精進してくれ。新しい戦法が発見されれば、また相性なんて変わってくるんだよね。

キャラクター対戦相性一覧表

◎………有利　5
○…やや有利　4
－………互角　3
△…やや不利　2
×………不利　1

総合ポイント
リュウ…………40
ケン…………33
E．本田………33
春麗…………26
ブランカ………34
ザンギエフ……32
ガイル…………35
ダルシム………23
バイソン………28
バルログ………35
サガット………40
ベガ…………26

自分＼対戦相手	リュウ	ケン	E．本田	春麗	ブランカ	ザンギエフ	ガイル	ダルシム	バイソン	バルログ	サガット	ベガ
リュウ		○	◎	○	○	－	○	－	○	△	△	◎
ケン	△		◎	○	－	－	－	－	△	△	△	○
E．本田	×	×		－	－	◎	×	○	◎	－	－	○
春麗	△	△	－		△	△	△	－	△	△	△	○
ブランカ	△	－	－	○		◎	－	○	×	○	－	－
ザンギエフ	－	－	×	○	×		－	－	◎	－	△	○
ガイル	△	－	◎	○	－	－		△	○	－	△	○
ダルシム	△	△	△	－	△	－	○		△	△	－	○
バイソン	△	○	×	○	◎	×	△	○		△	×	△
バルログ	○	○	－	○	△	－	－	○	○		－	－
サガット	○	○	－	○	－	○	○	－	◎	－		－
ベガ	×	△	△	△	－	△	△	△	○	－	－	

さまざまな情報を収集、データを解析して『ターボ』最強のキャラを検証する！

2．アーケード版『ダッシュターボ』におけるキャラの人気、使用頻度

国技館に出場するプレイヤーは、どのキャラで闘うのか？　それを推測すべく、現在のアーケード版『ストⅡダッシュターボ』のキャラ使用比率を調べてみた。さすがにゲームセンターでは1ゲーム毎にお金がかかるため、キャラ選択はシビアになる。つまり、単純に強いキャラ、勝ち残れるキャラに人気が集まりやすい。現在のところ、実力も高く、爽快な一発逆転性を持つケンに人気が集まっている。ケンを使う大半の人が、昇龍拳フェチ、という情報と合わせて参考にしてくれ。

キャラクターランキング

順位	キャラ名	比率
1	ケン	26%
2	リュウ	14%
3	ガイル	13%
4	ザンギエフ	9%
5	E．本田	8%
5	ブランカ	8%
7	バイソン	7%
7	バルログ	7%
9	春麗	3%
9	サガット	3%
11	ダルシム	1%
11	ベガ	1%

＊東京都内ゲームセンター8店／吉田リサーチ7月調べ

3．国技館予選、全国ゲーム大会の状況

現在、全国各地で行われている予選大会はどんな状況だろうか。7月24、25日に予選が開かれた、横浜高島屋での模様はこうだ。リュウとケンが圧倒的人気（わずかの差でリュウの方が多い）で、続いてガイル、ブランカ、バルログだ。24日の決勝はリュウ対ガイルで、リュウの勝利。25日ではリュウ対ケンで、ケンの勝利。ガイルやブランカはいいところまでいくが2人の敵ではなかった。

⬆横浜高島屋では150人以上のグラップラー（格闘士）が集合。

ストⅡターボ国技館で勝つ！

これが国技館で勝ち抜けるキャラだ！

結果

以上のデータから電撃編集部の独断と偏見で予想をすると、上の３人がもっとも優勝の確率が高い、ということになった。相性だけ見ればガイルよりも、ブランカやバルログが強いが、ガイルは必ずデータ以上の強さを発揮するはずである。

国技館トトカルチョ

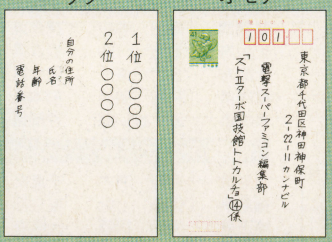
～最強のキャラはだれだ!～

そこで！　電撃編集部では国技館の１位と２位になるキャラを当てるトトカルチョを開催！　賞品は、水野美紀チャンの生写真(春麗バージョン)と『ストⅡターボ』のＴシャツのセットだ。これを抽選で30名にプレゼントするぞ。当選者の発表は、16号の「ストⅡ野郎Ａチーム」内で行います。それにしても、西口さん、あの春麗こすちうむ、プレゼント用にわけてくださいよう。おもちゃショー用のでもいいです。おねがい。やっぱだめ？（業務連絡）。

応募方法

ハガキの裏にキミの住所、氏名、年齢とクイズの答えを書いて送ってね（右を参照）。しめ切り日は８月18日必着。　もし！　国技館で１位と２位が複数決まった場合は、全部正解ということにします。

さてさて西口さん、こすちうむ～……。できれば中身付きで。だめ？　ひつこい？



水野美紀チャンの素顔に迫る

本物はテレビで見るよりカワイかった！

――　美紀ちゃんは、カプコンの春麗役のオーディションを受けに行ったそうですね。

美紀　ええ、事務所の人にちょっと行ってみてって言われて……。行ってみるまで何のオーディションか知らなかったんです（笑）。で、身体がやわらかいかとか、拳法の経験とか、蹴りができるかとか聞かれて（笑）。私、身体動かすのが好きで、小さい頃は少林寺拳法を習ってたりしたんです。今でもバスケットとか水泳とかスポーツが好きで……近くにすごくいい公園があって、毎朝ジョギングとかもしてるんですよ。

――　今回のＣＭはタイが舞台だけど、何か苦労した点は？

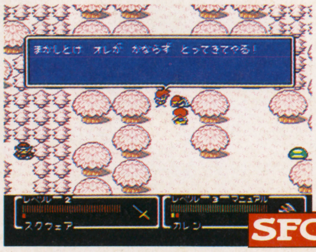
美紀　もーう!!　ものすごく暑かったです！　前回のデスバレーも暑かったですけど、タイは湿度の高い暑さなんです。でも春麗はまだ軽装でよかったんですが、ベガ役の人なんか、身長190センチくらいある人なんですけど、服の裏側に肉ジュバン代わりにセーター着てて、もう、減量中のボクサーですね。大変そうでした。

●プロフィール　本名／水野美紀　生年月日／Ｓ49．6．28　スリーサイズ／Ｂ80Ｗ59Ｈ89　出身地／三重県　血液型／Ｂ型　現在、テレビ朝日系「湘南女子寮物語」に出演中。秋にセカンドシングルを発売する予定。

プレゼント

暦(こよみ)のうえではもう秋……。というわけで、今回は秋の夜長を過ごすためのプレゼントを用意したぞ。

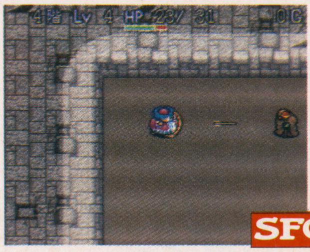
❶『ファイナルファンタジーUSA MYSTIC QUEST』ソフト



アメリカで『FF』シリーズの1つとして発表されたRPGが、いよいよ日本に上陸！　クリスタルを中心に展開されるストーリーは、パズル要素を盛り込んだ移動や大迫力の戦闘で彩られて進んでいくぞ。どんな冒険ができるか楽しみだね。

SFC | 3名 | RPG | スクウェア

❷『トルネコの大冒険 不思議のダンジョン』ソフト



あの『ドラゴンクエストⅣ』に登場した人気者、武器商人トルネコの新たな冒険が始まる！　世界のどこかにある不思議のダンジョンに、究極の宝物が眠っているらしい。そんな噂を聞いたトルネコは、宝物を見つける旅に出発したが……。

SFC | 3名 | RPG | チュンソフト

❸高田裕三イラスト集 ～ジャストブリードの世界～

エニックスのRPG『ジャストブリード』（FC）のキャラクターが勢ぞろい！　高田裕三氏描き下ろしの原画集を3名にプレゼントだ。

3名 | 双葉社

❹「負けるな！魔剣道」

キュートな女子高生、舞ちゃんが大奮闘するACT『負けるな！魔剣道』がコミックになって再登場。10名にプレゼントするぞ。

10名 | ホビージャパン

❺「SASON」 ～エリアル アウターストーリー～

地球を救うために作られた女性型ロボット、エリアルを操縦する少女たちが大活躍！　人気ノベル、「エリアル」のコミックを5名に。

5名 | 朝日ソノラマ

❻『バズー！魔法世界』オリジナルテレカ

『バズー！魔法世界』は、主人公を少年か少女の好きな方から選び、真の魔道士を目指して修行していくRPGだ。このオリジナルテレカを3名にプレゼントするぞ。

3名 | ホット・ビィ

応募方法

右のハガキに、欲しい賞品の番号と賞品名、アンケートの答えをハッキリ書いて、41円切手を貼って応募してね。自分の住所や名前、電話番号の記入も忘れずに！

しめ切りは8月26日（当日消印有効）。当選者は、『電撃スーパーファミコン』第16号（9月10日発売）の誌上で発表するぞ。

※賞品の発送は都合により遅れることもあります。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された人は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

12号プレゼント当選者発表

❶『サンリオワールド スマッシュボール』ソフト

宮城県　柿崎　祐臣
静岡県　山口　大輔
福岡県　間宮　浩

❷『ソード・ワールドSFC』ソフト

埼玉県　吉田　豊
大阪府　中西　輝雄
兵庫県　金部　保洋

❸『課長 島耕作』オリジナルテレカ

長野県　高山　透
愛知県　八十　伸幸
京都府　能登　嘉子
大阪府　大関　正史
佐賀県　仁部　毅昌

❹『ワールドヒーローズ』オリジナルグッズ

Ⓐ特製カンペン＋ボールペン

北海道　高橋　雄司
青森県　中谷　隆志
青森県　鳴海　利彦
宮城県　久保　真吾
宮城県　佐藤　正宏
群馬県　渡辺　祐次
埼玉県　内田　直
千葉県　向江　裕二
神奈川県　小川　香織
神奈川県　広田　陽一
長野県　中城由喜子
静岡県　中村　英明
愛知県　井藤　徳人
滋賀県　橋本　達也
大阪府　福永　高志
兵庫県　桜井　一也
愛媛県　竹口　潤子
福岡県　田崎　睦美
熊本県　松浦　新悟
鹿児島県　川口　正洋

Ⓑ特製ポスター

北海道　中山　晴江
岩手県　屋宮　真人
栃木県　濱野美津子
千葉県　志賀　庸子
東京都　小池　将広
新潟県　小林　博美
大阪府　郷原　寿恵
和歌山県　宮本　哲次
鳥取県　杉本江奈治
広島県　大田　俊吾

❺『スーパーマリオワールド』オリジナルゲーム

Ⓐマリオの冒険旅行ゲーム

千葉県　中沢　準一
長崎県　田中　誠

Ⓑ恐竜ランド脱出ゲーム

神奈川県　阿久津正明
静岡県　遠藤　静男
三重県　磯田　勝洋

どデカクロスワードパズル 第8弾 プレゼント当選者発表!!

スーパーマリオグッズ

●サントラCD

大分県　北川　慎介

●マリオ帽子

北海道　稲毛　達哉
埼玉県　林　真理
東京都　小林　博之
静岡県　渡辺　潤
愛知県　串田　善紀
大阪府　倉垣　浩
大阪府　吉村　俊之
福岡県　村田　基徳
長崎県　原　雄一郎
熊本県　鈴木　宣弘

●バッジ

千葉県　真島　敏裕
静岡県　塚本　和幸
三重県　湊川　優
三重県　辻井　伸弘
大阪府　大関　正史
徳島県　森　隆志
愛媛県　岩本　浩一
熊本県　田中　隆明
熊本県　丸岡健一郎
沖縄県　知名　朝樹

●Tシャツ

宮城県　高橋　章司
千葉県　日野　啓吾
東京都　川本　唯仁
新潟県　丸山　正敏
富山県　西田　鮎美
福井県　前田　慶三
岐阜県　服部　光一
愛知県　石井さおり
愛知県　山口　之孔
鹿児島県　寺田　高洋

（以上計31名）

電撃テレカ

山形県　丹野　清志
福島県　佐藤　竜
埼玉県　伊藤　祐輔
千葉県　浅井　由範
千葉県　中沢　準一
東京都　深津　存可
大阪府　伊賀　誠治
兵庫県　伊達　雄也
広島県　飯田　元
福岡県　松岡　剛史

（以上10名）

©スクウェア 1992、1993　©CHUN SOFT　©ENIX
※どデカクロスワードパズル[第8弾]の正解は「宮本茂」でした。

郵便はがき

おそれいりますが
41円切手を
はってください。

101-□□

東京都千代田区神田神保町
2-22-11　カンナビル

電撃スーパーファミコン　編集部

プレゼント⑭係行

		記事名			記事名
1		ストリートファイトトーナメント2	19		MADARA2
2		D-SCOPE	20		電撃ウラワザEX
3		新・桃太郎伝説	21		電撃クリニックEX
4		ロマンシング サ・ガ2	22		チョコボ日記
5		マリオとワリオ	23		スライム王国
6		カブキロックス	24		ストⅡ野郎Aチーム
7		新作チェッカー	25		電撃スポーツ
8		オレ的に言えば!	26		世界征服組合
9		特集①　電撃新作TOPICS	27		愛すべきイマイチくん
10		ソード・ワールドSFC	28		電撃少年団
11		Jリーグサッカー	29		白熱プロ野球'94ガンバリーグ3
12		第3次スーパーロボット大戦	30		がんばれゴエモン2
13		ヒューマンベースボール	31		ファーストクィーン
14		特集②　ストⅡターボin国技館	32		ソード・マニアック
15		聖痕のジョカ	33		T.M.N.T.
16		ビースト&ブレイド	34		スーパーストライクイーグル
17		MADARA赤	35		ダイナミックスタジアム
18		まだら学園	36		付録『聖剣伝説2 マナの書 前編』

住所 〒	都道府県 フリガナ		
氏名 フリガナ	男 女	☎（　　　）	職業(学校名)
		年齢・学年　　歳　年	

〈キリトリ線〉

電撃スーパーファミコン 4月8日号

P.68のプレゼントでほしいものを1つ

Q1 今号の記事(ハガキの表)の中で、よかったもの3つに○、つまらなかったもの1つに×を付けてください。

Q2 今号の表紙についてどう思いましたか(番号に○を付けてください)。
1最高　2よい　3普通　4よくない　5最悪
理由(　　　)

Q3 付録『聖剣伝説2 マナの書 前編』はいかがでしたか。
1最高　2よい　3普通　4よくない　5最悪
理由(　　　)

Q4 『電撃スーパーファミコン』を毎号買っていますか。
1毎号買っている　2ほとんど　3ときどき　4初めて

Q5 今号の記事の中で、何を読みたくてこの本を買いましたか。ハガキの表の番号の中から1つだけ選んで答えてください。
(　　　)

Q6 これまでに発売された全SFCソフトの中で、攻略記事として取り上げてほしいソフトがあれば、そのタイトルを書いてください(複数可)。
(　　　)

Q7 Q6を答えた人にお聞きします。そのソフトの攻略記事には何を入れてほしいですか。
1MAP　2アイテムなどのデータリスト　3攻略フローチャート
4ウラワザ　5攻略テクニック集
6その他
(　　　)

Q8 これから発売されるスーパーファミコンとファミコンのゲームで、やってみたいものをそれぞれ2つずつ書いてください。

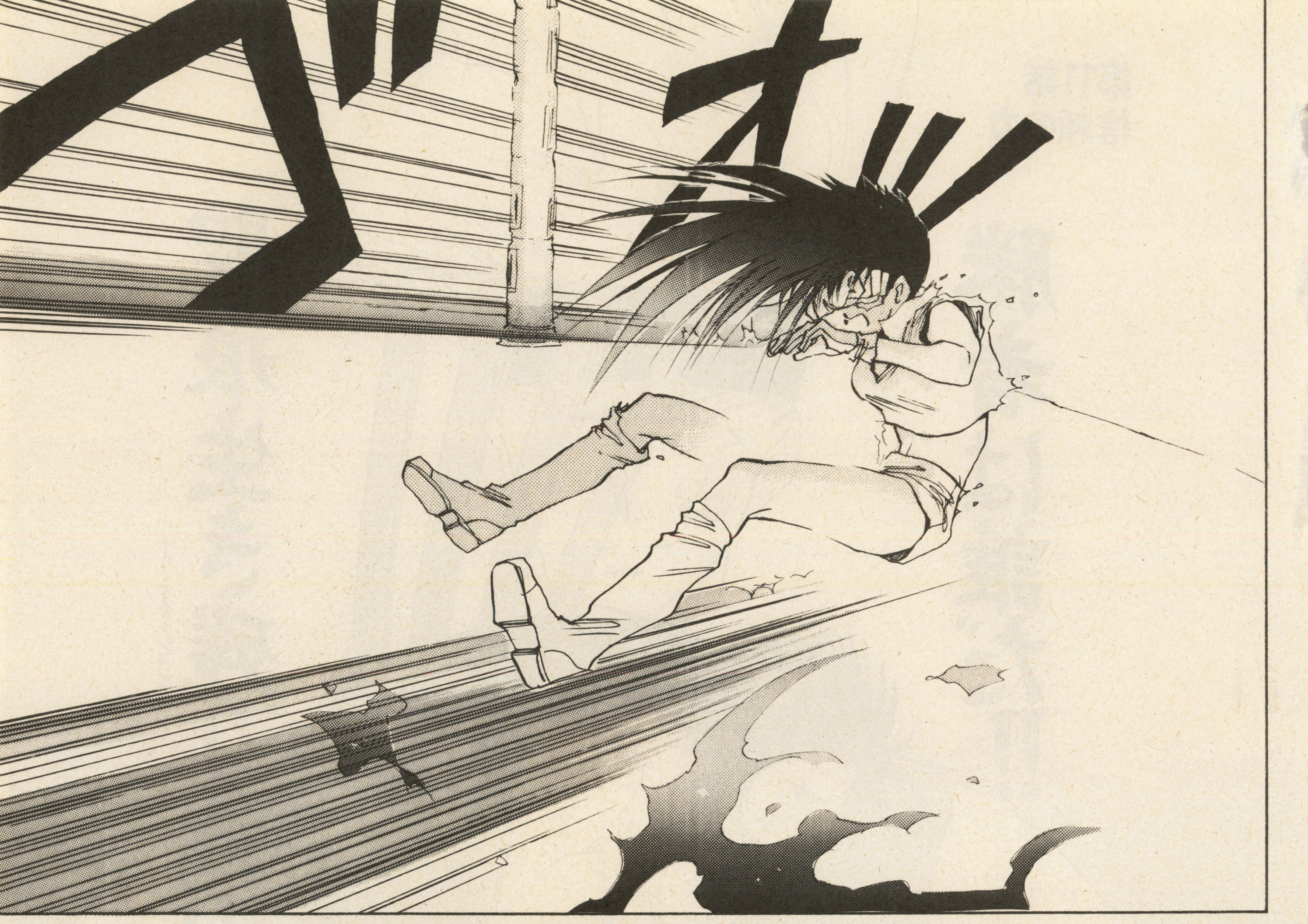
SFC		FC	

Q9 すでに発売されているゲームで好きなものを、それぞれ2つずつ書いてください。

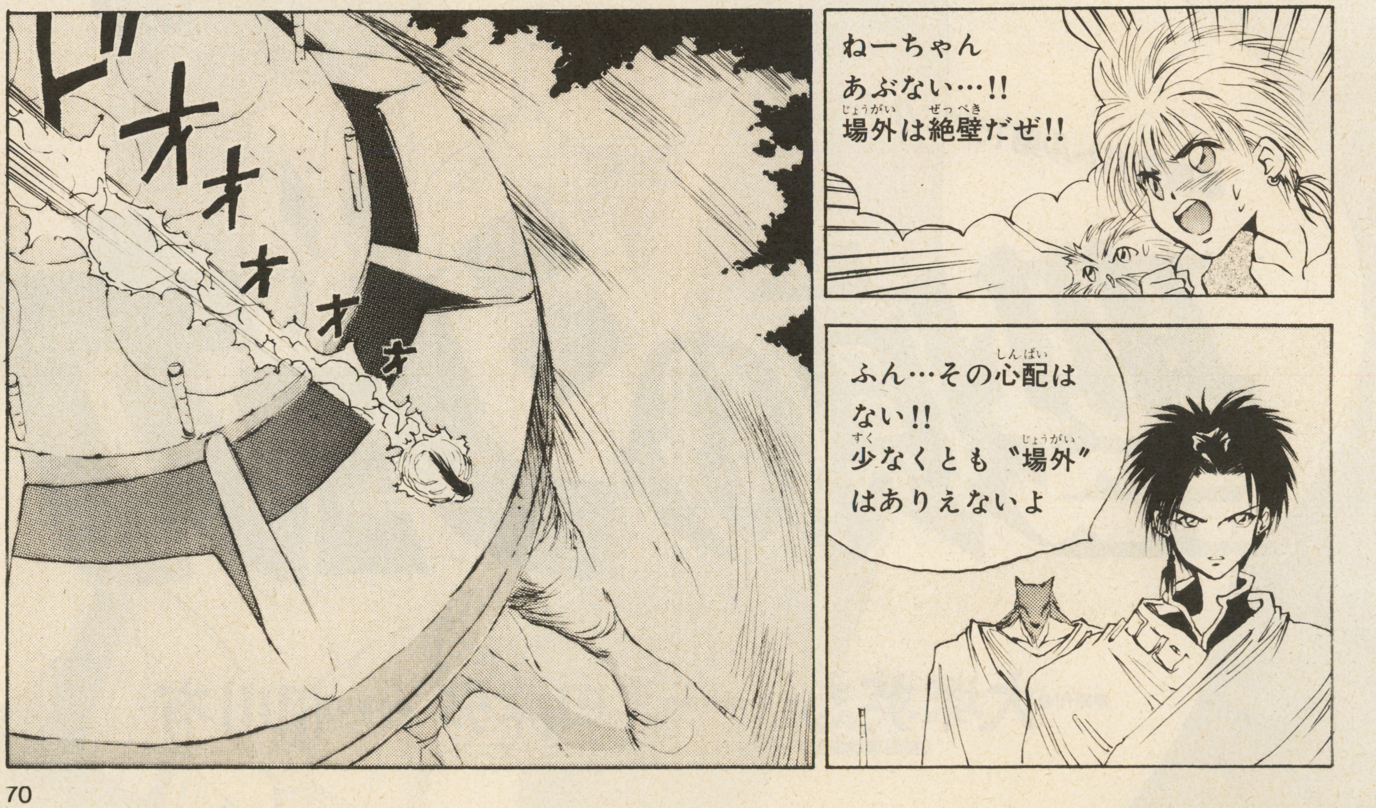
SFC		FC	

〈キリトリ線〉

第11話
信頼の力
聖痕生き残り戦（イリミネーションマッチ）の
勝者は誰だ!!
●聖痕バトル第1ラウンド!!
聖痕のジョカ
●原作●大塚英志
（物語環境開発）
●世界設定●黒田幸弘
（ミューズソフト）
●作画●相川有



●カネスの必殺技・火龍がジョカを襲う!!



もっとも…
ゴオッ
いっそひと思いに
真っさかさまに
落ちた方が
楽かもしれない
がね…
ダンッ

しょせん
バカ力だけの
子娘かんね…
あんたに
期待しとった
俺がバカ
じゃった…
……
ブランクルーンは
俺があずかっ
ちゃるけえ…
バリッ
けりっ

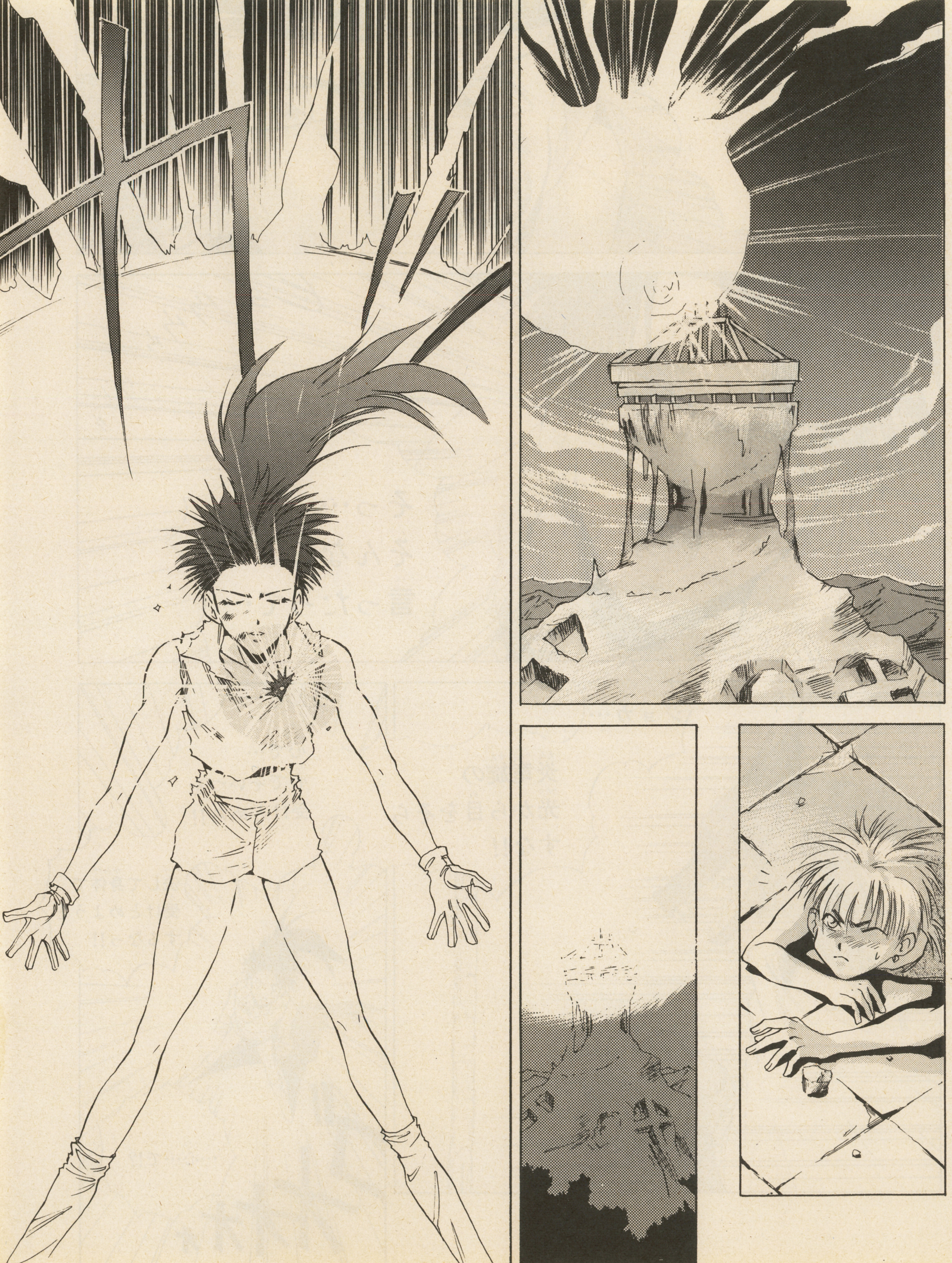
ゴッ
カッ
やった!!
何じゃ突然生き返ったか!!
まだ そんな元気が…
タンッ
タンッ
ねーちゃんは昔から鈍いんで有名だったんだ
期待すんのはあんたの勝手だけど
気やすく乙女の柔肌に手をふれないでちょーだい!!
鈍いのではない打たれ強いのだ戦士としては何よりの素質だ

いや…
ジョカが無事で済んだのはそれだけではない
あの火龍とかいう技
周囲の炎の熱量を掌のチャクラに集めるもの…
なるほど
切り落した左手が誤算だったわけだ
いかにも…
両掌には気を操る2つのムドラー・チャクラがあるが奴はその一方を切り落している…
奴の左手の竜の爪とやらは人造のチャクラなのだろうが人体に本来あるチャクラには半歩及ばぬ
うるさい外野じゃのう
スタスタ
あんたらはこいつが何でできとるか知らんから勝手なことを言えるんじゃ
そこいらの錬金術師が作った加合物とは訳がちがうけえ…
ハッ
バサバサ
ちょっとそれをよこすのじゃ
?

やはりそうじゃ
お主…嘆きの山脈
アトランティスの
出身…
物知りじゃの
フクロウ
もぉーなんなのよう
俺のふるさとは
いかにも
アトランティス
古えに海中に没した
大陸が再び隆起した
山脈じゃ
するとその
竜の爪とやらは
オリハルコン製!!
隆起と陥没を繰り返す
アトランティスにのみ
存在するオリハルコン
別命・賢者の石から
作られたのが竜の爪よ…
なにも闘力場の
エネルギーを吸収せずとも
この爪ひとつで
400フンシー四方を
ふきとばす力があるわい
なにしろオリハルコンは
大陸ひとつの造山運動を
コントロールする力の源
じゃからのう
しーん…
さあ…
ジョカの
ねーちゃん
元気がある
ならとどめの
一発じゃ!!

はあっ!
炎竜旋!!
ひとつこいつを
受けとめて
もらおうか!!
ポロ
ジョカ…あんたが
こいつを受けそこなえば
俺達は皆この闘力場ごと
きれいに消滅する…

聖痕のジョカ!!
あんたに命
あずけたぜ!!
そっ…
そんなこと
言ったって…
心で…
心でそいつを
受けとめろ!!
決して身体で
受けとめようと
するなっ!!
…心…で!?
ゴオオオォ
ジョカ…
炎竜旋の
光から目をそらすな!!



あんたの力本物じゃ…!!
さすが聖痕のジョカじゃわいね
…受けとめてくれたかオリハルコンの力を…
エネルギー？
気や念のようなものであったり怒りや憎悪の形をしていたり様々じゃがの…
ブランクルーンにはそれ自体には何の力もない
しかし相手の放出するあらゆるエネルギーを受けとめることができるのじゃ
奴め…ジョカのブランクルーンの力を試したのだな
?

要は人の心じゃ
ジョカ…そやつの
放ったエネルギー
はどんなふうに
感じた…？
…どんなって…
んーそうだね
この力をあたしが
受けとめてくれるに
違いない…っていう
信頼の気持ちかな…
…へっ
戦う相手を
信頼しとらんかったら
こんなバトルただの
無意味な殺しあいじゃい
ポリ
ポリ
聖痕のジョカよ
あんたはどうやら
ルーンの所有者に
ふさわしい勇者の
ようじゃ
…しかし俺とあんたの
個人的な戦いはまだ
決着がついとらん…
トプカ…
箱のカギを
開けて
…俺は
まだ負けとらんと
言っとる
ねえちゃん
……

なんじゃとォ!?
腕をこいつに返して…
ひー
ルーンのおかげで新鮮じゃわい…
ギャハハハハ
なにがおかしいのよ…
こりゃ――かなわんの――
ぶんぶん
竜の爪を失なった俺を倒すことなど赤子の手をひねることより簡単なはずなのに
わざわざ腕を返して五分で戦おうなんてそんな奴は初めてじゃ!
だったら腕をもとに戻して五分と五分で勝負しようよ
戦いの決着はまだなんでしょ

スウ…
カネス試合放棄
ジョカの勝利!!
負けじゃい負けじゃい
ルーンはあんたのもんじゃけえ
ち…ちょっ
ブランクルーンと同じくらいあんたの心は広いよーじゃの
アトランティスのオリハルコン戦士の力はそんなものか
なんじゃと
コラァ
ちいちゃいのが何言うとんならァ!
スッ
ジョカにまともな技をくらったわけでもないのに降参するとは…
甘いなカネス…

●カネスをあっさり葬った第2の敵の正体は…!?

次号(8月27日発売)に続く

ルーン一覧表

聖痕スポーツ

8月11日（水曜日）

〒101東京都千代田区神田神保町2－22－11
カンナビル　メディアワークス「電撃ＳＦＣ」
内　聖痕スポーツ新聞社

試合放棄の真相

信頼の戦士 カネス敗れる!!

⬅カネスは信頼のルーンの所有者。

聖痕バトル第１Ｒはカネスの試合放棄でジョカの勝利に終わった。カネスは口は悪いが、信頼のルーンの所有者にふさわしく、ジョカを聖痕の正当な所有者として信頼できることを確かめて自らリングをおりたのである。

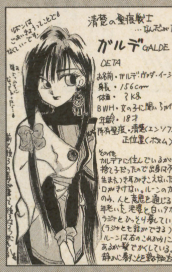
カネスは西方の海狭地帯にある通称・嘆きの山脈、アトランティスの出身。アトランティスは数十年周期で陥没と隆起を繰り返す山脈で、そのエネルギー源は山脈に含有されているオリハルコンだといわれる。嘆きの山脈の住民たちは山脈が水没の時期をむかえるとカルディア各地を漂泊し、再び山脈として隆起すると故郷に戻る。

現在、山脈は水没期にありカネスは故郷をはなれていた。ルーンが宿ったカネスは自分はアトランティスに戻る身なのでルーンの所有者にはふさわしくない、しかし悪しき者にルーンを渡すことはできないと、左腕ごとルーンを切りおとしブラックボックスに封じ、ルーンを託すにふさわしい勇者を探し求めていたのである。自分の想いを受けとめてくれたジョカに出会い、カネスはルーンを手渡す決意をした。

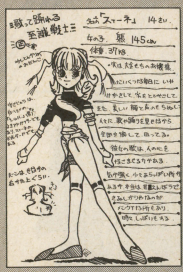
めざせ!!　聖痕バトルへの参加戦士!!
聖痕戦士候補者中間発表　美少女戦士特集

⬅福岡県／海野仲道●不幸をもたらす調べをかなでる竪琴を持つ少女。吟遊詩人という設定は多いが影のある美少女というのがそそる。

⬅高知県／仙林潔●戦士というより「キャンディキャンディ」という感じの美少女。リカオンの恋人、なんて役がいいかもね。



⬅東京都／弦奏童子●捨て子、という設定もけっこう多い。その場合、実はその両親は…という設定も考えてくれるとうれしい。



⬅愛知県／ＺＡＫＩさん●歌って踊れる聖痕戦士という設定がいい。しかし、どっちかというと「闘魂」向きかもしれないね。

●清楚・調和・至誠の戦士の入選者は予定を変更して作中で発表することにしたので、更なる戦士の応募者を待つ!!（既当のルーンの戦士が作中に登場した段階でそのルーンに関しては〆切とします）

第3回 スタンプラリー受付!!

往復ハガキをわが「聖痕スポーツ社」に送るとウメダくん自らが、聖痕戦士のスタンプを押して返送するというグレートな企画だ。往復ハガキの返信用の表に自分の住所氏名を書いて送ってね。返信用じゃない方のハガキは聖痕戦士の応募や関係者へのメッセージにつかってね。〆切りは９月11日。応募を待つ!!

カット・白熊組

緊急企画　第１回聖痕バトル

ボスキャラ募集！

闘技場でチーム・ジョカと対決する５人の聖痕戦士。この敵チームのボスキャラを募集する。所有ルーンは〈変化〉。ハガキに戦士のデザインと設定を書いて送るのだ。

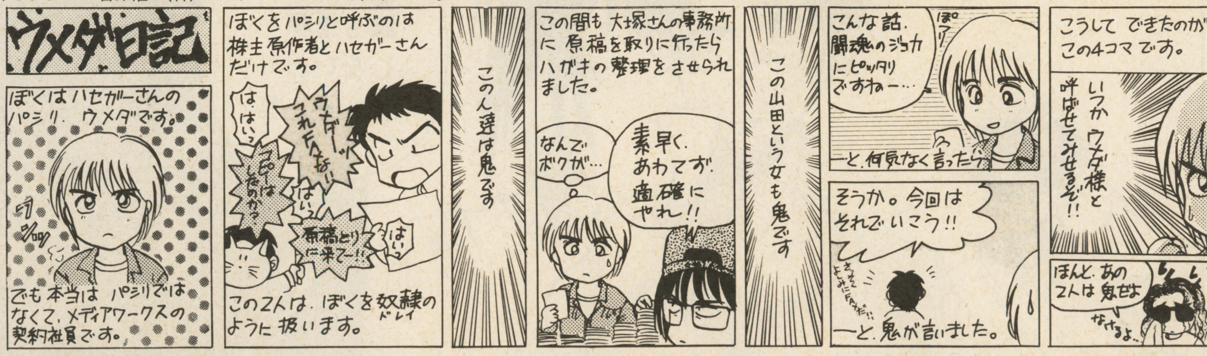
※採用されたキャラクターの著作権は(株)メディアワークスに帰属します。

梅田倶楽部

聞いてないよー!!　僕がスタンプ押すの？　ベタだって塗ったし、「まだら学園」のハガキの仕分けだってやったじゃない。スタンプは押さないよー。だって僕、王様なんだもん。

おわび●前号のこのページでカネスの所有ルーンを「節度」と書きましたが勘違いです。正しくは信頼です。すんません。（大塚）

闘魂のジョカ ザ・スター
義見依久



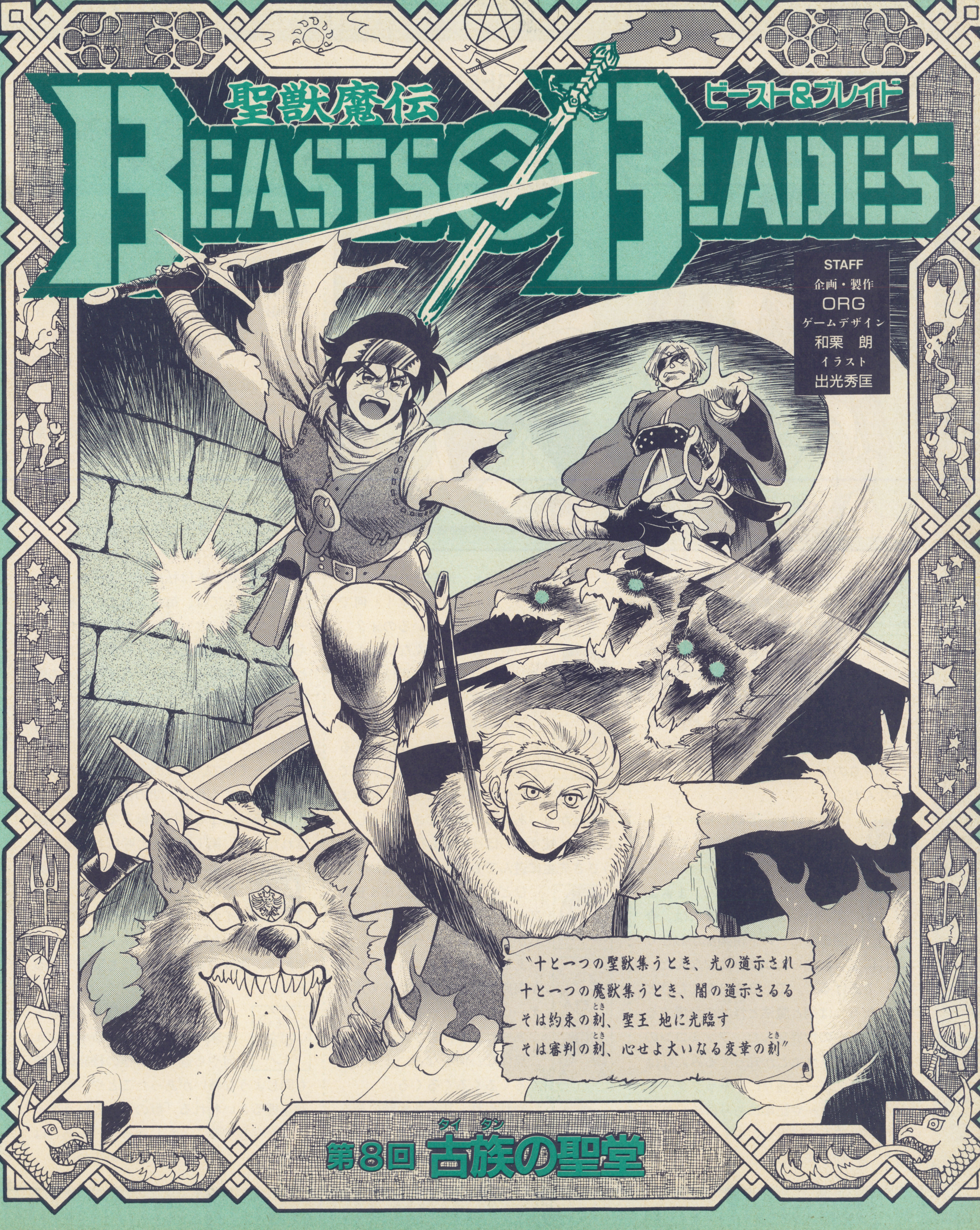
相川有の制作現場奮闘記

ＮＨＫの「清左エ門残日録」が終わってさみしいです。清左ー、カムバーック！　隠居生活がブームになるといいのに。今から雀を手なづける練習をしています。でも家でずっとマンガを描いているので、わりと隠居生活っぽくてラッキー。

聖獣魔伝 BEASTS & BLADES

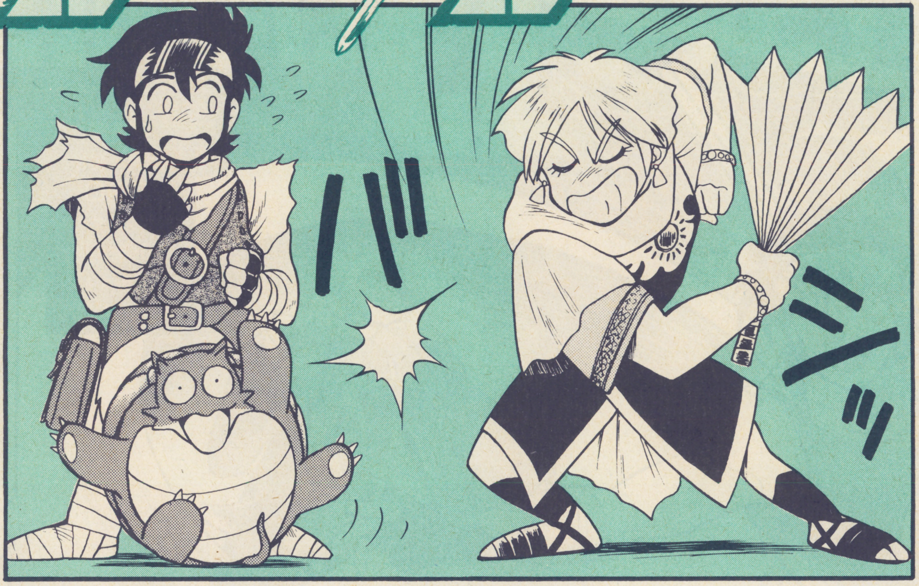
ビースト&ブレイド

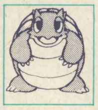
STAFF
企画・製作
ORG
ゲームデザイン
和栗 朗
イラスト
出光秀匡



第8回 古族(タイタン)の聖堂

聖獣魔伝 BEASTS & BLADES ビースト&ブレイド とは？ 初めて参加する人へ…

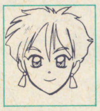




やぁ！　ボク、コロンのコロコロ！　偉大なる種族、コロンの王様なんだ。ここではボクがビースト＆ブレイド（略してＢ＆Ｂ）に参加するキミのために、このゲームの説明をするね！　今回で８回めを迎えるこのＢ＆Ｂは、いわゆる読参というやつだね。つまり、この雑誌についてる往復ハガキを使って、ＲＰＧのゲームを遊ぼうっていうコーナーなんだ。

はぁはぁ、遅刻しちゃった。あれ？　キミ……誰？　このコーナーはいつも僕が……

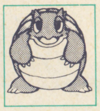
あっ、ラッシュさん。まぁまぁ、いいじゃん、たまには。今回またビースト倶楽部がおとりつぶしになったから、ボク、ヒマなんだ。手伝ってあげるよ。で、Ｂ＆Ｂなんだけど、舞台となるのは剣と魔法と怪物（モンスター）の登場するファンタジーの世界なんだ。ファミコンのＦＦとか、ドラクエとか知ってるみんなはわかるよね。ルール通りにキャラクターを作り、ストーリーや記事にちりばめられている情報や前回の結果などをもとにして、やりたい行動を決めるのさ。



はぁはぁ、遅刻しちゃった。あっ、げっ、何コイツ！　何でこんなのがここにいるのォ？

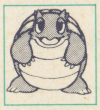
いや、よくわかんないんだけど、このコーナーを手伝ってくれるって言って……。

この紹介コーナー、最近やたらとヘンなヤツばっか出てくると思ったら、ついにコロンまで登場しちゃったのね……。ほら！　じゃまなんだから、あっちへ行きなさいよ。しっ、しっ！　蛇々姫のほうにでも行って、中村うさぎ先生に遊んでもらったら（笑）？



ひどいなぁ、もう。Ｂ＆Ｂのアイドル・ビースト、コロンの、しかも王様に向かって……。

あ～っ、もう！　コロンなんか海岸に転がってればいいのよ！　えーい転がしてやる～っ！



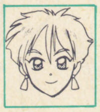
あーれ、お代官さま。そんなご無体な。何をなさいますぅ～。くるくるくるくるくるくる。

やれやれ、じゃあ本題に戻るよ。行動を決めたら、それをハガキに書き込んで編集部に送るんだ。そうすると、しばらくたってから、キャラクターの行動結果が書かれた返信ハガキが返ってくる。しかも行動が大成功した人は、２回後の誌面のランキングリストで表彰。さらに毎回１～５位の人には、Ｂ＆Ｂオリジナル・テレカまでプレゼントされるんだ！　ただし、Ｂ＆Ｂはもう１本の読者参加企画「ＪＡＪＡ姫武遊伝」と１回ずつ交替で連載になってるからね。

さて、ＲＰＧといっても、Ｂ＆Ｂの一番の特徴はやっぱり、モンスターを捕まえたりして、自分の手下にできること！　手下になったモンスターはビースト、その主人はビーストマスターと呼ばれるんだよ。

ただいま～っ！　じゃあ、その続きは私めが。えっと、ゲームでは、毎月１人ずつ究極のビーストマスターとして、光と闇の女神に仕える聖獣王と魔獣王というのが選ばれることになってるの。しかもそれぞれ11人の聖獣王と魔獣王がそろうと、最終決戦が行われ、地上の運命が決定されることになってるのよ。つまり、この世界では光と闇の女神が争っていて、各々の女神が自分たちのために戦ってくれる人間の代表を選んでるわけ。ラッシュも実は聖獣王で、最初に選ばれたから、第１聖獣王と呼ばれてるの。

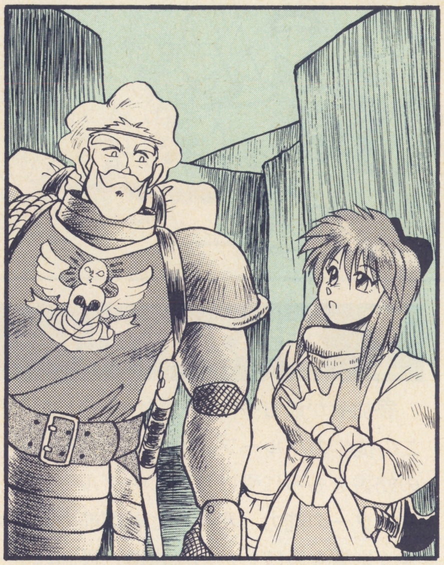
参考までに僕のビーストは炎（えん）狼（ろう）のボリスとフェニックスのエイカ。エイカのほうが光の女神様から授かった特別なビースト、すなわち聖獣で、亜族の女の子の姿にも変身できるんだ。



というわけで、残りの聖獣王を求め今日も旅をするラッシュ。何やら過去にも他の種族の間でも同じような戦いがあったことや、戦いの鍵を握るといわれる「獣の剣」というアイテムが存在することがわかって……あとは実際にゲームに参加して確かめてね！

ストランドル情報サービス

このコーナーは参加者のための情報サービス！　第6回（前々回）のみなさんの行動をもとに、各地で生じた事件をお知らせします。また、右側には前々回から前回までのおもな事件や、今回判明した新しい情報をニュースフラッシュとしてまとめてあります。ランキングとあわせて読んでね。



サイの迷宮の調査完了す　メロー発　10日

先々月メロー市近くで発見された伝説的魔術師サイの迷宮であるが、賢者の家や聖シルヴァラ騎士団と共同で調査を行っていたメロー市の貴族ガレイン卿が、すべての調査を終え、報告書をメロー市に提出した。

報告書では、迷宮はすごろく迷宮とでも呼ぶべき奇妙な構造となっていること、またサイコろとダイすという人造ビーストが守護していることが報告されている。迷宮の最深部では、光と闇の戦いを予想し、サイが残した重要なメッセージなるものが発見されたらしく、その内容が気になるところである。またサイ自身の亡霊があらわれ、セリス・アルウォールという女性を自らの後継者に選んだということ。現在はセリス嬢が光の魔術師としての立場をも継承するのかどうかに関心が集中している。ただし迷宮の管理権に関しては、私的所有権を主張するセリス嬢とメロー市当局、賢者の家の三者の間でもめている模様。

ガレイン卿が調査中、闇の勢力に襲われるという一幕もあったが、幸い大事にはいたらなかった。襲撃したのは魔獣王その人だったという情報もあり、このことから闇の勢力側も迷宮もしくはガレイン卿に高い関心を持っていることが推測される。

ニュースフラッシュ

獣の剣、エルフの手に？

聖獣王ラッシュや魔獣王たちが探しているといわれる謎の秘宝『獣の剣』であるが、一部冒険者が持ち帰った情報によると、どうやらエルフの森の「峰」と呼ばれる聖地に封印されているらしいとのこと。

また、エルフたちの協力の鍵を握る『輝きの王冠』は依然闇の者の手中にある模様。ただし第３魔獣王パウロから第１魔獣王ガイアスの手に引き渡されたらしい。

ビースト・ファイト情報

今月のビースト・ファイトは、再度メロー市で行われる。今回の優勝賞金は、500Ｇと炎のティアラ（頭冠）とのこと。

シレイン川の異変、今度は卵⁉

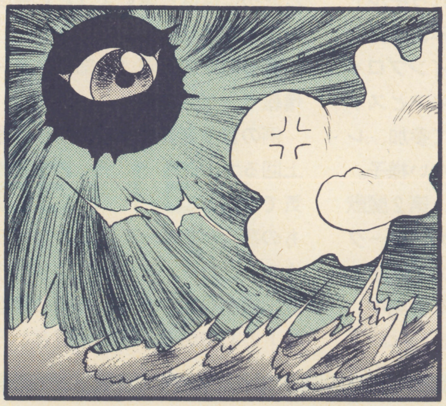
先月はビーストの死体が流れついたゴーム市だが、今月またもや上流から巨大な卵多数が漂着した。市当局は、危険なので卵に触れないよう呼びかけている。

メドゥーサの花ムコ探し

バファイアム市民を恐怖のどん底におとしいれたメドゥーサの末妹エリア嬢のムコ探し騒動だが、冒険者ウィーラン氏がムコに選ばれ何とか収まった様子。ただし先月には市内で結婚式とやらが強行され、市および周辺は再び石像だらけになった。

半島戦争さらにエスカレート‼

ラキティア地方のアナキア市、ストス市間の戦争はさらに拡大の方向へと向かっている。争いは暗がりの野で発見された特殊な植物の権益をめぐってのものらしい。現在両軍は再編中で、今月にも暗がりの野で大規模な会戦が行われる雲行き。暗がりの野は翼の民の居住地としても知られている。ストス市にはアケアニア市の獣皇士が加勢のため駆けつけたようだが、アナキア側もゴーム市と同盟を結ぶつもりらしい。もっともゴーム市では依然政変が続いており、同盟締結は難しいとの見方がある。



幻の城、再度出現

霧と共に海上に現れると言われ、船乗りを不安がらせている幻の城だが、最近はメローやバファイアムの沖合でしばしば目撃されるようになった。もっとも、その正体は依然謎につつまれている。

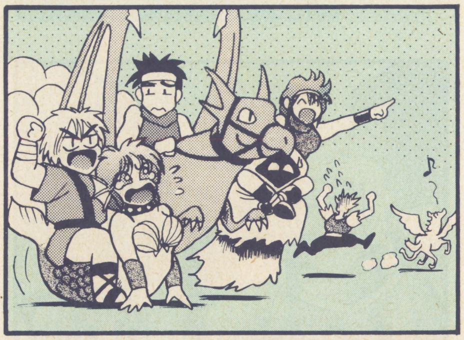
前線北上、ゴーム市に雷雨注意報

今年も夏が近づくと共に竜巻海峡上にストーム・アイが大量に発生。ゴーム市南方に気象前線が発生した。現在前線全域では、嵐を生みだしつつ北上中のストーム・アイと、ハイネスから南に吹き降りてきた巨大ふわふわ雲が交戦中。一帯は激しい雷雨で、まさに泥沼状態である。前線は21日にはゴーム市に達する模様。

現在アナキア湾には、嵐をさけたセイレーンやメロウなど多数が避難してきている。

ストランドル情報SPE

大陸横断ビーストレース結果発表!!



第6回に大々的に開かれたビースト・レース。ビーストの種類別に3つのカテゴリーに分けられ、1000名近い参加者がエントリーした。残念ながら入賞はできなかったが、なかにはサーペント（海蛇）やマーメイド（人魚）といった水棲のビーストで参加している人もいたようである。

レースの中盤の戦闘ステージには、どさくさまぎれに闇の女神の手下が乱入し、レースを妨害。一時、レースはだいぶ混乱したが、事前に情報を察知し警戒していた冒険者の手によって撃退、ことなきを得た。

はえある第1回レースの入賞者は以下の通り。1位の3名には指輪が贈られた。

飛行カテゴリー

飛行カテゴリーは一番参加者が少なかったカテゴリー。戦闘はあまり見られず、ほとんど速度と持久力の勝負となった。優勝はジーク氏(＆ロック鳥のレック)。昼夜兼行で進める魔法のビーストが有利かとも思われたが、結果は以下のとおり。

	キャラクター名	ビースト	プレイヤー名
1	ジーク・ブラッド	ロック鳥	大出巧
2	レミリア・ラーシティ	グリフォン	柚木ひなこ
3	リシター・サーティス	いかずち竜	風見優治
4	ムーン・エクセリオン	グリフォン	武田和幸
5	アルティクス	いかずち竜	M・110
6	リック・ラシェット	グリフォン	新星シノブ
7	アイン・マックレーン	ロック鳥	俺は男だ
8	ヒース・デュライリ	いかずち竜	高橋知孝
9	ジーク・ハインリッヒ	いかずち竜	さる
10	シェリナ・ティハード	グリフォン	つっちゃん

騎乗カテゴリー

下のランキングを見ればわかるように、戦闘能力も移動速度も優れたビーストが、かなり有利にレースを運んだ様子。優勝はナイトメアのメイラと出場したジル氏。10位に低速ビーストながらキメラのロビン氏が入っているのは、戦闘力のたまもの！

	キャラクター名	ビースト	プレイヤー名
1	ジル・カイレン	ナイトメア	檜山明宏
2	エミュア・ファメロス	ユニコーン	宇都宮茂紅
3	ミルフィーユ	ユニコーン	はにわはにのすけ
4	メスヘル・カイン	トラ	永田丈士
5	ラックス・ハイリスト	トラ	M
6	メリス・ロイズ	ユニコーン	小森優也
7	シャーナ・ファースト	スノータイガー	カッパ
8	ルフォン・トパーズ	ケルベロス	青城煌
9	ギャリア・アリュード	ナイトメア	朱雀
10	ロビン・アンシュナー	キメラ	キングギドラ

標準カテゴリー

参加者が最も多く、戦闘が多発したのがこの徒歩のグループ。例の闇の女神の手下の妨害をもろに受けた。このグループは、マスターの能力（素早さと戦闘能力）も大きく影響を及ぼしたのが特徴。優勝はデーモンのカルとともに出場したカノン氏。

	キャラクター名	ビースト	プレイヤー名
1	カノン・クラウド	デーモン	小池智史
2	ギム・ファラナーク	プチドラゴン	スライムの騎士
3	ムサシボウ	デュラハン	行者武松
4	ロジャー・パウエル	フェアリー	福岡隆浩
5	リーナ	シルフ	村野友紀
6	ミハエル・サイザー	プチドラゴン	孔雀
7	カレン・ウィッター	エルフネズミ	ハッピー玉屋
8	ティーン・エイジャー	イービルアイ	ジュンジマン
9	ヤクモ	カーバンクル	ゼウス
10	ローエン・グリーン	魔法の小人	ドルフィン

MINI COLUMN あの、ギルドは今…

すでに20近いギルドが乱立するB＆B。このコラムでは、普段あまり活動が紹介されることのないこれらギルドにスポットライトを当ててみよう。

まずは傭兵ギルドこと「**インプロイズ・ギルド**」だが、例のアナキアとストスの南方の戦争に傭兵として参加、レベル上げと金稼ぎに余念のない様子。

「**闇の女神のしもべ団**」は、第2魔獣王のジーク氏が参加したため、「**ジーク親衛隊**」をも統合し、より巨大な組織となった。現在は旗揚げ行動を計画中。

「**ビースト召喚委員会**」（本部：メロー）は神の巨人、雷のギガンテスの召喚計画を押し進めているそうだが、まだまだ成功にはほど遠いようだ。今回はビーストを売りに出している。

賢者の家の近況（本部：メロー）は情報サービスの通り。

例の**冒険者養成学校**の基金は予想を上回る大人気でなんと**31138G**もの募金が集まった。この金でラヴィウス、メロー、アナキアの3都市に養成学校が設立された。今後の課題はギルドとしてのサービスの質ということになるだろう。とりあえず各市で公認訓練所としての資格は得たようである。

また他のギルドに関しては一部活動が休止しているところ、停滞しているところもある。例えば「**ラヴィウス合唱団**」は、そろそろコンサートをやるという話もあるようだが、地味な合唱に見切りをつけ独立する団員があとをたたず、いまだ苦戦中の模様。

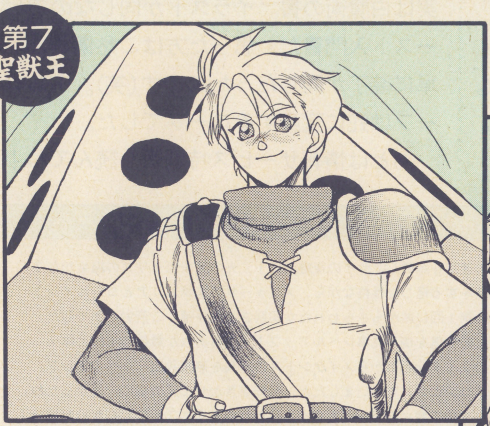
お見合い組合「**一期一会**」に関しても、残念ながらいまだカップル誕生の知らせは届いていない。今後の活動に期待されるところである。

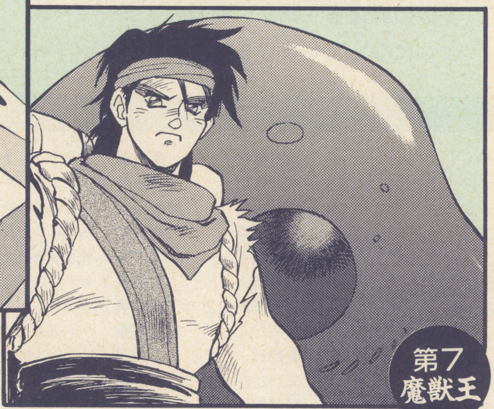
CIAL!!

ビーストレース発表の関係上、今月も情報サービスは特別版。今回は左側のページに一般の情報を、右側のページに光と闇の勢力に関する情報をまとめて載せてあるので参考にしてね!!。

今月の聖獣王&魔獣王!!

第7
聖獣王





第7
魔獣王

⬆ルーラル・ミューロニア
（P.N.斎藤京子）20歳♂
主要能力：賢さ、銀魔法

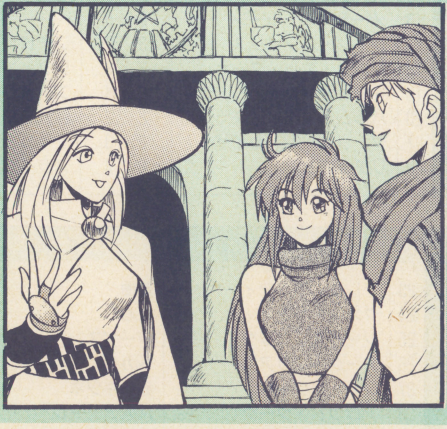
➡エレイン・イングラム
（P.N.レプリカ）18歳♂
主要能力：幸運、勇気

今月も光と闇の女神によって、7人めの地上の王たちが選ばれた。光の王に選ばれたのは透き通るような白い肌が特徴のルーラル氏。ビーストはサイの迷宮で支配に成功したダイす。ダイすは女神の力を受け、聖獣の20面ダイすに進化した模様。対して、闇の魔獣王に選ばれたのはエレイン氏。こちらはハイネスを登り、闇の女神の祝福を受け、魔獣を授かった。魔獣は血の化け物ブラッド・スライム。また両者は、冒険者ランキングの1位、2位にも輝いた。

光の聖獣王たちの動きだが、第1聖獣王ラッシュはハイネスから地底世界に向かった。他の王のうち、第2聖獣王のベルードと第3聖獣王セリア、そして第5聖獣王のフレアはハイネスに集結し、何やら集まりをもったとのこと。ラッシュがこれに参加していたかどうかは不明。また、ベルードはエルフの王冠奪回を再び試みようとしたようだが、前回の「女神の闇」による負傷もあって、これは中止あるいは失敗に終わったらしい。

誕生したばかりの第6聖獣王ブレイドは、エルフの森で冒険者を指揮し、闇の勢力やタイタンを追い払うなど、早くも精力的な活動を開始している。

また、光の勢力のパトロンとして名高いメローのガレイン卿だが、サイの迷宮で重要な情報を入手した模様。民間勢力のもう一方の雄、聖シルヴァラ騎士団では、一部の団員を除き、あまり活発な活動は見られなかった。



光と闇の王の戦い 光 VS 闇 今月も特集だっ！

闇の勢力では第1魔獣王ガイアスがしばらくぶりに動きを見せた。ラヴィウス島の焼き討ち事件がそれで、聖獣王ラッシュに対し人質作戦を展開しようとしたものらしい。もっとも人質作戦自体は失敗。あいかわらず動きが活発なのは、闇の勢力の軍師ソーズ氏。今は地底世界におりラッシュ迎撃の準備中？呪いのオババをそそのかしたのも彼であることがわかっている。第3聖獣王パウロと第2魔獣王のジークはともにサイの迷宮に向かい、目ざわりなガレイン卿の抹殺をもくろんだが、冒険者多数にはばまれ、これは完全に失敗。第4魔獣王ミレアナはあいかわらず闇の女神関連の行動をとり、第5魔獣王アモンは地底世界でタイタンと交渉を持った様子。第6魔獣王ソルティアは魔女の谷に姿を見せたが、目的は不明。「まるで魔獣王とは思えないくらい、気さくでいい人です」とは、谷で彼に会った、ある魔女の談。

RANKING LIST

ランキングリスト

さて第6回の成績上位者の発表です！22位までの方については、その行動や所有ビースト、レベル、主要な能力なども記してあります！

第6回のみなさんの行動はお助けクエスト（まぁめい堂のリーリィさん、幽霊のエリエさん、メイルのご両親、メイケントスの市長）に集中。市長だけハガキが少なかったのはやはり女の子じゃないから(笑)？残念ながらメイルのご両親救援は、今一歩のところで魔獣王ガイアスに撃退され失敗。多数の負傷者を出し、前号のストーリーのようになってしまいました。また、メドゥーサのところでも石化者(＆石化ビースト)、サイの迷宮では死者が多数生じ、結果だけ見ると結構シビアな回でありました。

まぁめい堂関連では、ラベルのない本は実は白魔術の書。イラストが同じなのでビースト入門書だと思った方はご愁傷さま。単に装丁が同じだったのです(笑)。例のロープは蛇に変身するロープでした。

あとは情報サービス特別版を読んでね！

RANKING 3～22

順位	キャラクター名		レベルと能力	ビーストとレベル		プレイヤー		ランキング行動
3	セリス・アルウォール	♀	2／23	—	—	吉田哲也	東京都	見事サイの迷宮を踏破し、サイの後継者に！　光の魔術姫セリスの誕生かな？
4	レイテ・ウイーラン	♂	4／5	ナイトメア	2	淮河ヒロ	大阪府	ハダカ踊りをする怪しい性格ながら、メドゥーサの末妹エリアとゴールイン！
5	サーラ・フォード	♀	3／9	グリフォン	3	つんさん	神奈川県	なつかしの第1回に城からさらわれた女司祭さまを保護。ご苦労さまでした。
6	ガイア・ラグウス	♂	2／1	—	—	木村敏幸	北海道	古城にいた吸血鬼を倒し見事レベルアップ！　でもあれが最後の1匹とは…。
7	スカッシュ・ライム21世	♂	2／29	—	—	下里優子	埼玉県	地底世界のタイタン都市からメイケントスの市長を無事救出。レベルアップ。
8	イアン・イーガ・ザック	♂	4／8	大サンショウウオ	2	沢渡真人	山口県	オババにコロンにされちゃいましたが、機転をきかせて元の姿に。よかったね。
9	ポーナ	♀	2／5	ケムケム	1	にっぽんねこ	茨城県	ケムケムを求めて魔女の谷へ。あやうく呪われちゃうところでしたが行動成功！
10	カイン・ウィンズ	♂	2／3	—	—	たーたん	栃木県	光の司祭長の幻の城におしかけました。何か頼みごとをされたとか？
11	シエルクール・ウエスト	♀	2／7	—	—	東静香	千葉県	ガレイン卿に協力し、サイの迷宮の探索を行いました。情報入手でLアップ。
12	ライカ・アリスン	♀	2／6	ヒポダリフ	1	あかさかちなつ	東京都	ケンタウロスと交易し、ヒポグリフの購入に成功。初参加にしてはお見事。
13	リュトル・ノイエン	♂	3／1	光のタイタンのゴースト	1	楓弥遮那	長野県	地底世界で、滅ぼされた光のタイタンの亡霊と接触。交渉しビースト化に成功。
14	フィス	♂	3／7	ペガサス	2	藤田秀人	東京都	聖獣王ブレイドとエルフの森を防衛。城を築いて、タイタンを撃退しました。
15	ゲータレードノ・ヤスヲ	♂	2／6	地震オオナマズ	1	亜騎寒	東京都	みなさんに先駆けて、ナマズくんを入手。地震ぐらぐら攻撃はキミのものだっ！
16	メーティス・ルーン	♂	2／6	—	—	蒼天	東京都	闇の組織が行ったビーストレースへの妨害（いやがらせ）を身をはって阻止!!
17	レーン・ルファリス	♀	3／18	プチドラゴン	2	須藤あゆみ	埼玉県	霧の城でアイテム入手。謎の棺おけなんですが、中身はなんでしょね(笑)。
18	セロン・エル・ダーナ	♂	2／3	リヴィングアーマー	1	桐生	福岡県	鉱山をさまよい歩く亡霊、その正体は野良リヴィング・アーマー？　入手成功！
19	トモ・メンコイ	♂	2／20	プチドラゴン	2	遠藤たくや	宮城県	師匠のドリアヌス老人の命令で、はるばる手紙を送り届けてレベルア～ップ。
20	ハルム・マティアス	♂	2／2	巨大ミミズ	1	破壊王	埼玉県	ビースト入手に失敗の連続。自暴自棄になった彼がついに手に入れたのは……！
21	ダ・リューン・カイザー	♂	2／3	サイコろ	2	サイコロダイキ	埼玉県	例の名札のなかった魔法の本の正体（白魔法の書）をクルミから聞き出して…。
22	リチャード	♂	2／4	スライム	3	安藤旬一	愛知県	スライムのスラピーを鍛えてレベルアップ。目標10レベル！　だそーです。

RANKING 23～103

順位	キャラクター名		プレイヤー
23	アレク・ランディード	♂	雅樹
24	クオン・リン	♀	とむ
25	ジーザス・ニック	♂	ジーザス
26	アーク・エリアス	♂	トカゲ
27	シャー・ウッド	♂	赤いキツネ
28	アロウド・ダーク	♂	凡人アモーレ
29	ピピニーデン・ロイアス	♂	松本圭司
30	ルレーニ	♀	森時誠
31	ガドリック・レザード	♂	H_2O
32	サージェント・セレシュ	♀	真嶋勲
33	アクアマリンアイズ	♀	サムライブレード
34	セイラ・ルシッド	♀	梢
35	レーイ・アウルエンダ	♀	にえす・兵衛
36	ヴァン・ロウ	♂	大奥局
37	アルフレッド・カーツ	♂	たまてばこ
38	ラーハルト・アグラス	♂	光の賢者
39	ラス・イリューザー	♂	炎
40	デュラン・アフレイル	♂	幸斗
41	シルディ	♀	水木直春
42	ヒュー・ベリンガー	♂	真柴兼人
43	カイル・シルフィード	♂	花田純司
44	カイ・シーラニム	♀	七七★真真
45	ビビィ・ヤクトゥル	♀	SAKI
46	システィナ・ラリー	♀	紅茶
47	レオニード・クラウス	♂	葉月
48	クーヤ・ブルームン	♂	桜咲け！
49	カプチーノ	♀	じい

順位	キャラクター名		プレイヤー
50	アレン・クリア	♀	葉四郎
51	サラスティア・シャラ	♂	ゆうま
52	イバ・スラスニール	♂	スカーフェイス
53	ライ・リュウ	♂	ナマ
54	ナッツ・ポピー	♂	赤石幸生
55	ワサラムー	♂	村
56	アッシュ・フランドル	♂	AF
57	テイーヌ・ローランド	♂	小林裕
58	レリフ・サンパースン	♂	市村雄二
59	レイシーズ・ラーン	♀	まりも天狗
60	レッド・ド・キング	♂	やくしじ
61	カルラ・リンクス	♀	マリウス
62	ラン・フォーチュン	♀	らんぱある'
63	セリナ・クラウス	♀	御崎淳子
64	ロッキー・ガンナー	♂	高梨賢士
65	アース・エドワード	♂	町人A
66	ナリコ	♀	ユージン
67	マリエル・ムー	♀	橘美登里
68	リュート・メディカル	♂	大野枝里
69	アルマケ・ファイル	♂	山下邦久
70	カロラ・アンビック	♀	柿内都
71	シア・オリアス	♀	大出巧
72	ガウ・オーク	♂	奈良岡幹正
73	デイ・アロン	♂	AO
74	フラッシュ・ブラスター	♂	イングリ
75	クリフォード・クラスト	♂	黄鳥
76	セイシェル・ラルド	♂	アース

順位	キャラクター名		プレイヤー
77	ポルコ・ロッソ3世	♂	菊水丸
78	アルファン・ラル	♂	木村健一
79	シオン・ヴァルザー	♂	橋本直
80	サイアリン・ムーン	♂	ヨッシー
81	ジョーカー・キング	♂	プーん！
82	サラン・セイヤーシュ	♂	新騎豊
83	マルセル・ファロン	♂	麗のボーイ
84	ウイル	♀	有沢七瀬
85	ルナ・プラチナ	♂	白銀
86	サー・ピップ	♂	びくとりー!!
87	ラシェン・レヴリス	♀	綺羅星
88	ミズハ	♀	山下英之
89	エキウス・カイザー	♂	高杉星史
90	レイク・ファンブリード	♂	乱蔵
91	レイト・ラ・アトロス	♂	つづみじゅん
92	アルフライラ	♀	遠藤清司
93	シルヴァナ・カーン	♀	九重さくら
94	アル・フレス	♂	M・110
95	イシュター・ライア	♂	米田哲明
96	バル・クレスト	♂	本頼土
97	アゲダマン	♂	瀧川博文
98	ファイル・メッツァ	♂	シブイ
99	デルタ・ハイウィンド	♂	Wind
100	グリーン・ウッド	♂	紅
101	ノイル・フロイド	♂	即席関西人
102	リュウ・ショウ・リュウ	♂	三毛白龍
103	サーラ・サカウィーナ	♀	茶亜周面

第7回に参加された方のためのページ

レベルとＩＤ

第７回のハガキを出したキミのところには、返信ハガキが着いたかな。まだの場合は、もう少し待っててね。ここでは、その返信ハガキのデータの読み方を解説します。

レベルと**登録ナンバー**の２つの欄には、キャラのレベルが運よく上昇した場合に限り、新しいレベルと登録ナンバー（キミのキャラを登録した数字）が記入されます。ただし２度めのレベル上昇からは登録ナンバーは記入されません。

状態の欄には、キミのキャラの特別な状態が記号で記入されていることも。記号の意味は右のビーストの「成長・状態」の記号と同じです。

ＩＤはスタッフの管理する特別な記号です。普通この欄には何も記入されません。ＩＤの意味はナイショです。

ＩＤ、**レベル**、**登録ナンバー**については、もし記入があれば、今回以降そのキャラで参加するときに、ハガキのＡ面の該当する欄に、そのデータを記入してください。

ビーストを入手した人は

ビースト欄に記号が書いてあったら、ビースト入手に成功したか、すでに獲得していたビーストのデータが変化したということです。獲得していたビーストの状態に変化がない場合、記入はありません。ではデータを確認しましょう。

タイプ：ビーストの種類です。下表参照。

レベル：そのビーストのレベルです。

成　長：そのビーストの状態や成長段階です。下表参照。『—』は通常の状態を表します。

ＭＩＤ：モンスターのＩＤです。

データを確認したら、そのビーストに好きな名前をつけ、今回のハガキのビースト記入欄（Ａ面）にデータを写してください。例えば、タイプの欄に『Ｇ』と記されていたなら、今回の参加時には、Ａ面のタイプ記入欄にそのまま『Ｇ』と記入します。ビーストはＡ～Ｃの３匹まで手下にできますが、返信ハガキの「ビーストＡ」の欄に記入されていたデータは同じ「ビーストＡ」の欄に記入するようにしてください。

ビーストを４匹以上仲間にすることはできないので、注意してください。また、ビーストの性別は好きに決められます。

ビーストと別れたい場合には、単にそのデータを記入しなければＯＫです！

ビーストの種類

ＤＷ：イルカ	光	ＭＴ：ミノタウロス	闇
ＧＮ：ノーム	光	ＭＷ：人魚(マーメイド)	光
ＷＥ：ウィンド・アイ	中立	５Ｒ：365日ネズミ	中立
ＭＬ：巨大モグラ	中立	ＷＩ：ウィル・オー・ザ・ウィスプ(鬼火)	闇
ＷＹ：ワーム	中立	ＳＰ：サーペント	闇
ＣＴ：コカトリス	闇	３Ｃ：三つ目巨人	中立
ＢＶ：巨大(吸血)コウモリ	闇	ＡＮ：妖花アルラウネ	闇
ＣＢ：ケルベロス	闇	１Ｈ：水晶のヒドラ	光
ＨＤ：ヘルドラゴン	闇	ＭＨ：巨大キノコ	中立
ＳＣ：スペクター	闇	ＳＭ：サラマンダー	中立

成長・状態

- Ｃ：まだ子供です
- Ｄ：病気になってしまいました
- Ｅ：まだ卵です
- Ｆ：キミにかなり友好的です
- Ｈ：野生状態。スキあらば逃げそう
- Ｗ：負傷しています
- Ｍ：逃亡してしまいました！
- Ｘ：あなたにとりついてます

情報解説

返信ハガキの『行動結果と情報』欄に並んでいる数字は、キミの行動結果や、得た情報を表します。右の表を参照し、各々のボックス（Ａ～Ｅ）に書いてある２ケタの数字を、対応する番号の言葉におきかえてください。そのあと、各欄の情報を横につなげて（ＡからＥの方向に）読むと、情報になるというわけです。運がよければ下の特殊メッセージ欄にも、情報が書いてあることもあります。例：Ａ『01』、Ｂ『63』、Ｃ『59』、Ｄ『53』、Ｅ『64』なら、情報は「キミはだまされている！　魔獣王は実はアライグマなんだっ!!」となるわけです。

ただし、以下の記号は特別な意味を持ちます。

ただのアルファベット：今回の98ページに載っている地図の対応する記号の場所。

頭に￥のついた数字：97ページのアイテム

頭に￥のついたアルファベット：97ページのSTEP.5に載っているＮＰＣ。

情報は、横１列（Ａ～Ｅの１組）で１つの文章なので、注意してください。

情報ボックス

01：キミのキャラ(キミの)	29：とりつかれた／なった	58：３人めの
02：幻の城	30：しもべ・手下・信者	59：第１魔獣王ガイアス
03：転落して負傷	31：捕える・奪う・救出	60：光の
04：魔法(の)	32：撃退された（て）	61：能力・技能上昇の
05：妖花アルラウネ	34：(サイの)迷宮	62：～が必要
06：ラッシュ	35：神の魔法の鍛冶場	63：だまされている
07：獣の剣	36：レベル上昇	64：巨大アライグマ
08：戦争の原因	37：入手・獲得・所持している	65：向かった（行く）
09：協力者	38：計画・～するつもり	67：～できる・可能
10：女神	39：倒す・殺す	68：～のせいである・～のために
12：聖獣王	40：次回以降、所持金に＋150Ｇ！	69：～される・～られる
13：魔獣王	41：エルフのアリアンナ姫	70：竜の血
14：弱点	42：黄金の杖	71：支配・従属
15：～の（場所の）事件は	43：呪文	72：泉
16：カビた（笑）	45：エルフ	73：脅迫された／されている
17：要求している	46：かわいそうなおばあさん	74：そして（一緒に）
18：三つ目の巨人	47：サンダードラドン（雷竜）	75：失敗
19：古族（タイタン）の光の神剣	48：知っている	76：呪いのオババ
20：空中に浮かぶ入り口のない塔	49：迷子の	78：殺人アルマジロ
21：輝きの（エルフの）王冠	50：いけにえ	79：リーリィさん＆ロールくん
23：行動	51：合流・仲間になった	80：翼の民
24：決闘	52：財宝・アイテム	81：存在する・いる・行動中
25：突然変異	53：正体・秘密	82：タルト君
26：ほかの冒険者	54：成功	83：ヒドラの牙
27：さて、どうします？	56：闇の、邪悪な	84：ミノタウロス
28：一角クジラ	57：情報	98：ビースト

ビースト&ブレイドストーリー

聖獣王ラッシュの冒険第8回

古族(タイタン)の聖堂

これまでのあらすじ

聖獣王ラッシュ

炎狼のボリス

メイル

闇の魔獣王

亡き父ゆずりの炎狼(えんろう)ボリスを連れたラディン島の少年ラッシュ。彼はふとしたことから、天の峰におもむき、聖獣フェニックスのエイカの主人として認められた。彼は最初の聖獣王として選ばれ、今後光の女神に仕える10人の光の王が選ばれる上での、導き手となる役目を与えられたのだ。

だがその頃、彼の敵となる闇の女神に仕える魔獣王たちも密かに活動を始めていた。

そう、聖獣王と魔獣王が11人ずつ選ばれた時点で、最終決戦が始まるというのだ！

ラッシュ、そして謎を秘めた吟遊詩人のモナ、ドラゴンマスターのクリオスたち３人は、獣の剣というアイテムが戦いの鍵を握っているらしいこと、また過去にエルフや古族（タイタン）の間でも似たような戦いがあったらしいことをつきとめる。さらなる情報を求め、ラッシュたちは地底世界へと潜入した……。

地底世界――

そこは、文字通り光よりも闇を選んだ古(タイ)族(タン)たちの王国であった。今、ラッシュたちは、その地底世界でも中心部に位置する、〝聖堂〟に足を踏み入れていた。もちろんのことだがタイタンたちにばれたらただではすまない。だが今、彼らが、目指す場所に到達したのは間違いないようだ。

聖堂の地下にある岩室、巨人タイタンにあわせて作られた巨大な部屋。壁一面をおおい尽くすのは魔法の文字、文字、文字。

「わかるかい？　クリオス」

ラッシュは、クリオスに問いかけた。

「ああ」

「僕たちの戦いや、獣の剣に関係のありそうなことが書いてあったら、その部分だけ読み上げてくれないか？」

「では上のほうから選んで読んでいこう」

クリオスの声が室内に響きわたった。

『かくして５人の王が選ばれ、戦いの旗(バナー)が打ち振られた。やがて２人の王が地に倒れたが、それに続く３人の王が選ばれた。そして最後の王が選ばれしとき、ついに最後の戦いが始まった――』

「待って」と、そこでモナがさえぎった。

「５引く２足す３足す１っていくつ？」

「７。つまりタイタンのときは７人ずつだったということだな」

クリオスが答えた。

「聖獣王と魔獣王が？」

話がみえないラッシュが質問する。

「選ばれし力を持って武器と成し――とあるから、そうではないようだ。ラッシュ君」

「どういうこと？」

「王は王でも、聖獣王や魔獣王ではないということだよ。現在の人間の戦いは獣(ビースト)を武器としているが、タイタンのときはそうではなかったらしい。エルフの戦いでは、魔法が武器となっていたことを考えれば…」

「エルフの戦いで選ばれたのは、聖魔王と魔導王という名の魔法使いの王だったのよ」

「ふーん。でも、それだったら、選ばれたのは７人ではなく９人の王じゃないの？」

「いや、それについては右にくわしい記述があるからそこを読もう。…いいかい？

『７人の聖剣王と魔剣王が選ばれしとき、２度目の旗(セカンド・バナー)がうち振られん。新しき子と古き子ら、くみなす子らを引き連れて、最後の戦(いくさ)が行われん。闇と光を消さんがため―これすなわち我らが受けし予言なり』

「９人選ばれたはずなのに７人の王としか書いてない。どういうことだろう？」

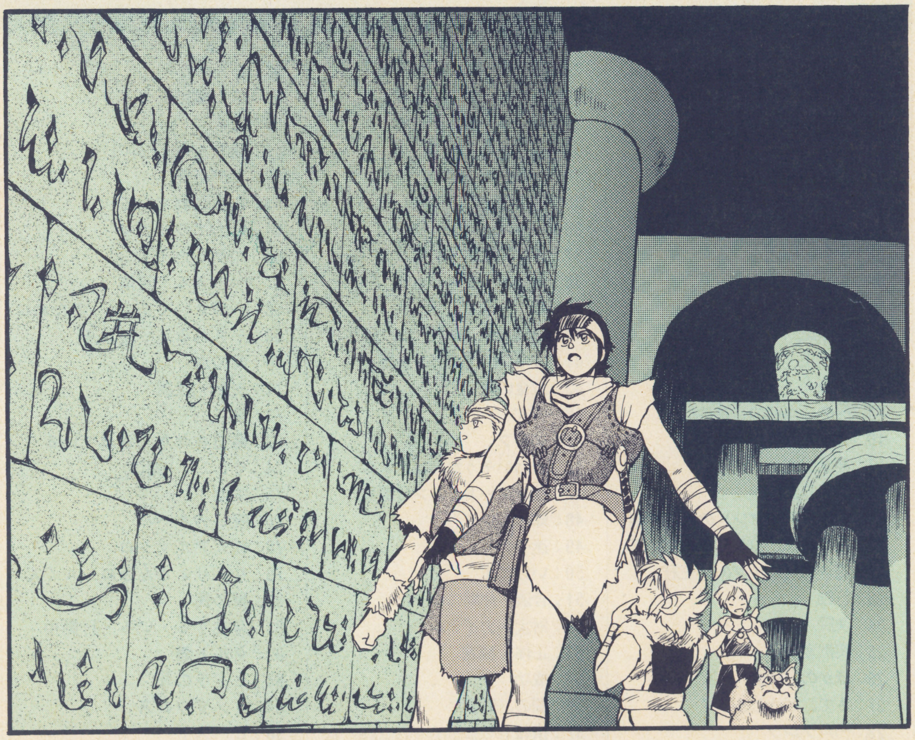
「我々の場合だったら、途中で死んだやつは関係なく、とにかく最後の戦いの時点で11人そろっている必要があるということ？」

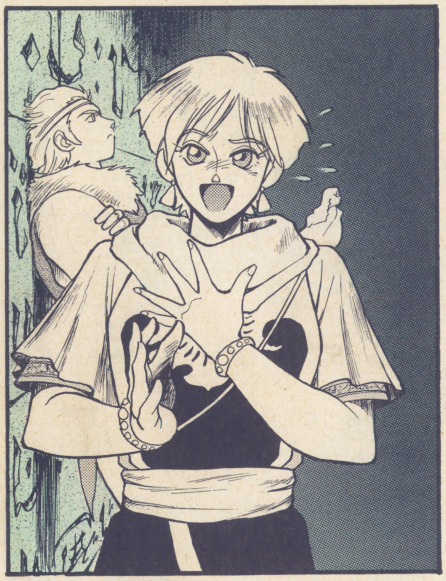
「戦いの旗っていうのは……？」

『黄金の杖』…モナがこっそりとつぶやいたがラッシュには聞こえなかったようだ。

『ただ、我ら勝利をおさめたるも、剣の盾を欠き、また光すべてを葬るに足りず、その故をもって認められず』

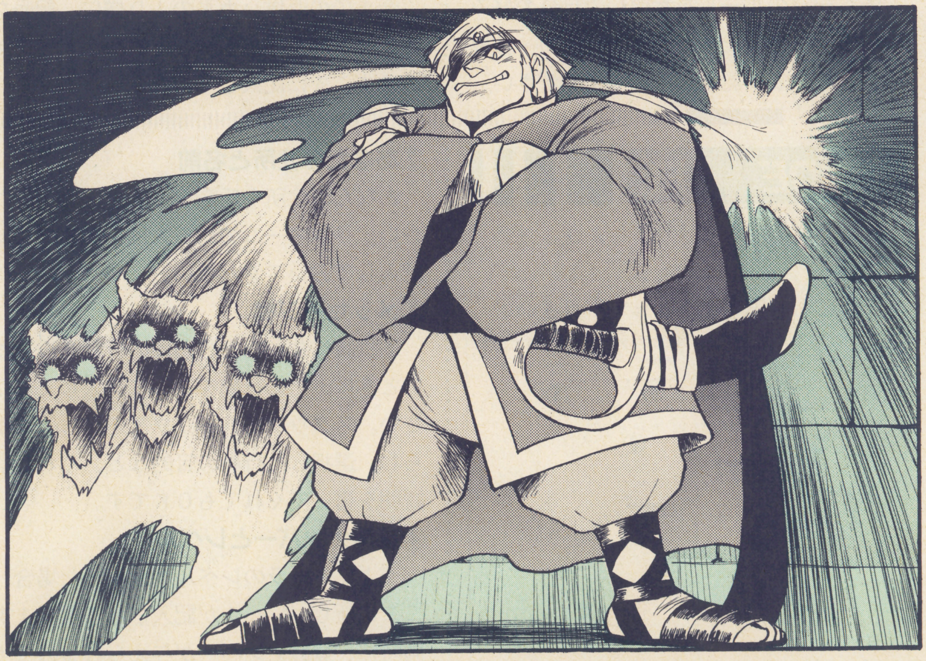
クリオスが先を読み始めた。





「剣の盾？　何だろう、それ？」
「察するに、タイタンたちの戦争での、『獣の剣』にあたる品ね」
「勝利を認められずっていうのは…」
「この光と闇の戦いが、いくつもの種族に引き継がれて延々と続けられているってのには、何か理由があってしかるべきじゃない？　多分そのことよ」
「じゃあ、光すべてを、っていうのは？」
「光のタイタンをみな殺しにできなかったことかしら？　でも、光のタイタンなんて見かけないわね。あるいは、エルフの戦いのときに、敗れた闇のエルフがいなくなったことを考えれば…」
「モナ」不意にラッシュが顔をくもらせた。
「何？　いつになく難しい顔しちゃって」
「モナ、いい機会だからそろそろ教えてくれないか？　キミが何者なのか、そしてなぜ僕と一緒に来てくれてるのか」
「私ぃ？　私はあなたも知ってる、美少女吟遊詩人のモナちゃ……」
「モナ！　僕は真面目に訊いてるんだ！」
　モナは黙ってクリオスを見た。だがクリオスはまったくの無表情だ。モナは溜め息をひとつつくと、ゆっくりと話し始めた。
「いいわ、教えたげる。私はね…光の女神様の司祭で、あなたたち聖獣王と女神様の橋渡しをする係なのよ。光の司祭長様に仕え、昔からこの戦いのために動いているの。隠すつもりはなかったんだけど、あなたが聖獣王に選ばれたときに手違いがあって、正体を明かしていいのかどうか、わからなかったのよ。ごめんなさい」
「手違いって……」
「メイルちゃんのことよ。彼女はあなたと一緒に選ばれるはずだったのよ」
「どういうこと？　何を言ってるんだよ！」
「ついでに言うなら、私とモナの２人には妖精族や魔族の血が入っていて、そのおかげでほとんど年をとらない。私はモナに頼まれただけで、光の陣営には関係ないがね」
　思いがけず、クリオスが割って入った。
「年を…とらない？」
「エルフたちの戦いにも、私たちも人間の代表として参加していたということよ。ソーンやサイといった魔術師連中と一緒にね」
『そしてオレもな』
　そのとき、聖堂に男の声が響き渡った。
　振り向いたみなの目にうつったのは、いつの間にか反対側の壁際にたたずんでいた１人の男の姿だった。その黒い衣装に身を包んだ片目の男を見るなり、モナが叫んだ。
「ソーズ！」
「久し振りだな、モナ」
「闇の勢力の軍師になったって本当なの」
「知っているなら話は早いな。そう、今度の件も、闇の女神のご要望なのだ。よくここまでたどりついたと言いたいところだが、君たちにはこのワナの中で死んでもらおう。残念だったな。貴様に殺されたカロラにも礼をさせたかったのでな」
　言いつつ男はクリオスをにらんだ。同時に、その横の壁をすり抜けて、青白い亡霊が姿を現した。
「何だ、あのビースト！」
「昔、やつが闇に走ったときに、私が倒した、ビーストのケルベロスさ」
「そう。しかしさすがにケルベロスをゴースト化するのには手間がかかったぞ」
「ワナというのはどういうことだ」
「貴様は建物の中にまではドラゴンを持ち込めまい。そこの聖獣王もここでは聖獣をフェニックスに変身させるわけにはいかないだろう。自分が丸焼けになりたいなら別だがな。だが私のカロラは死霊になったおかげで、壁を自由にすり抜けることができるのだ。まさにカロラにとってこの建物は戦うに最良の場所。逃げ道も閉ざしたし、これがワナではなくてなんだね？　炎狼１匹でどこまで頑張れるか見せてもらおうか」
　聖堂に男の高笑いが響いた。はるか地の底で、今まさに死闘が始まろうとしていた。

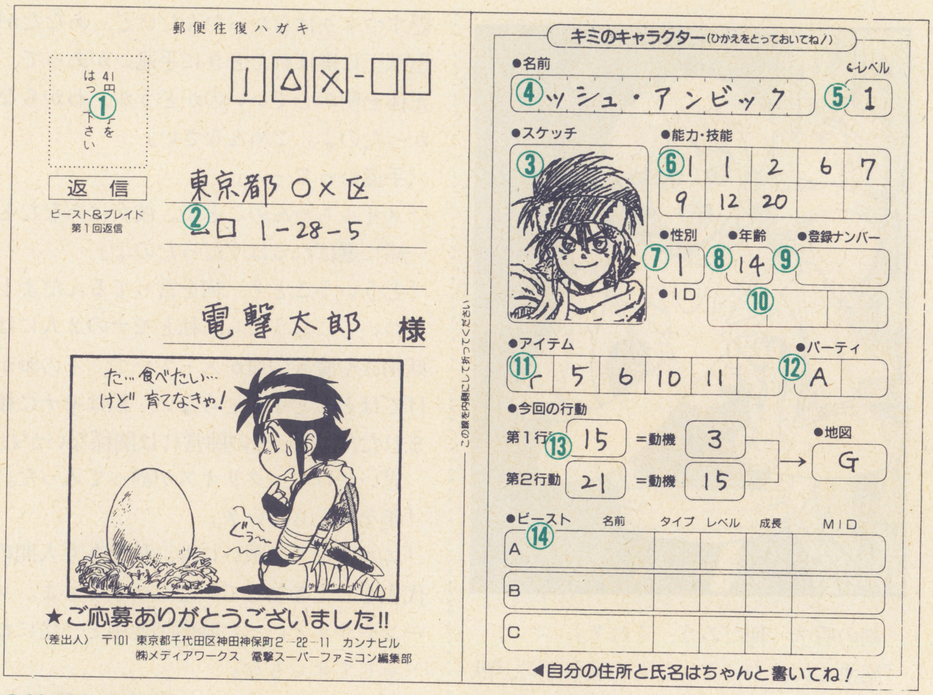
〈つづく…〉



STEP.1 ハガキの記入方法

SIDE A:

さて最初はハガキの書き方です。まずA面から説明していきます。右上の図の該当する番号のところに記入してくださいね。



①切手

ここには41円切手をはってください。

②あなたの住所と名前

ここはあなたに戻ってくるほうのハガキですから、自分の住所と名前（ペンネームはダメ！）を正しく書いておいてください。

③スケッチ

ここにキャラの似顔絵やマーク、特徴などを書いてくれるとうれしいです。

④キャラクターの名前

自分のキャラの名前を、11文字以内で考え、記入してね。「・」は1字なので注意！

⑤レベル

最初は1レベルなので「1」と記入します。ただし、今までに参加してレベルが上がった人はそのレベルを記入してください。

⑥能力・技能

96ページのルールを参照し、自分の好みのキャラを作ったあと、選んだ能力・技能の番号をここに記入していってください。

⑦性別と⑧年齢

キャラの性別・年齢は自由に決めてかまいません。性別は男なら1、女なら2と記入してください。年齢は12〜40歳位が普通。

⑨登録ナンバー

今までに参加してレベルが上がった人は、その返信ハガキに記入されていた登録ナンバーの数字を、ここに記入してください。

⑩ＩＤ

今までの返信ハガキのＩＤ欄に、記号などが記されていた人は、それらをすべてそのままここに記入してください。

⑪アイテム

97ページを参照し、選んだ品物の番号を1マスに1つずつ記入します。

⑫パーティ

97ページを参照し、選んだキャラのアルファベットを記入します。

⑬今回の行動

98ページを参照し、選んだ行動の番号と地図のアルファベットを記入します。

⑭ビースト

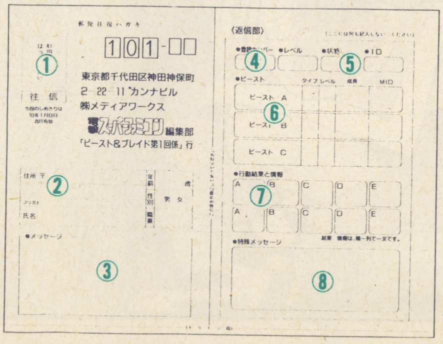
ビースト記入欄です。前回ビーストを入手した人は91ページを参照してください。

SIDE B:

次にB欄の記入に移りましょう。

①切手

ここにも41円切手をはってください。



②あなたの住所と名前

あなたの住所や氏名などを記入してください。ペンネームのある人は、氏名の横に記入しておいてください。

③メッセージ欄

選択肢にない、自分だけの行動を取りたいときに、その行動をここに記入してください。スタッフがアドリブで処理しますからね。選択した行動の目的など、くわしい説明を書いてくれてもＯＫです。

④登録ナンバーとレベル

運よくキャラのレベルが上がった場合、ここに新しいレベルが記入されて戻ります。同時に、登録ナンバーが与えられるのです。

⑤状態とＩＤ

普通は、何も記入されませんが、キミのキャラが特殊な状態になった場合、ここに特殊な暗号が記されて戻ります。

⑥ビースト

ビーストを得た場合、ここにそのデータが記されて返ってきます。

⑦キャラの行動結果と情報

あなたのキャラの行動結果や、得た情報が、暗号でここに記入されます。次回の解読表と照らし合わせると文章になるのです。

⑧特殊メッセージ

行動によっては、ここにスタッフからの特別なメッセージが書かれていることも！

STEP.2
お目当てのビーストは？

このページでは今回の冒険の舞台である『大陸＆地底世界』(98ページ参照)で、手に入りそうなビーストを紹介しています。このページを見て、お目当てのビーストに目星をつけてください。ビーストの居場所は各自がんばって推理しましょう。運がよければ聖獣王か魔獣王の地位を得ることだってできるかもしれません。それ以外の自分独自の目標がある場合も、ビーストを味方にしておいたほうが何かと便利です。

ビーストを具体的にどうやって配下にするかは、各自の腕の見せどころ。捕まえて調教する、餌づけする、卵から育てる、力で従属させる、恩を売る、共棲関係を築く、話して味方になってもらう、魔法の力で支配する、アイテムを利用する、銀魔法で召喚／契約する（精霊や悪魔の場合）などなど……。欲しいビーストに合った方法を推測して、がんばってください。

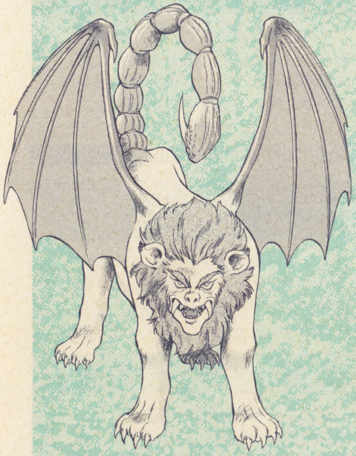
ワンポイントアドバイス

今回は居場所のわかっているビーストが多いので、スピードと手段と運が勝敗の分かれめ？ ハイネスではプチドラゴンが異常発生しているそうなので、光／中立キャラにはいいチャンスです。しかし、ふわふわ雲（と前回のストーム・アイ）やマンティコアを捕まえにいくのはかなり危険かも。また、どこかに一角クジラがいるらしいとか、どこかの町に知力を上げてくれる魔法のフクロウがいるというウワサもあります。さらに、どこぞの海岸に、またもやコロンが転がってるという情報もあるようです。

今回のビースト

闇 マンティコア

⬇サソリの尾とライオンの体、コウモリの翼に人間の顔を持った魔法の大型獣。その黄金の毛皮は高価な値打ちが。砂漠など暑い地方に生息。強い！

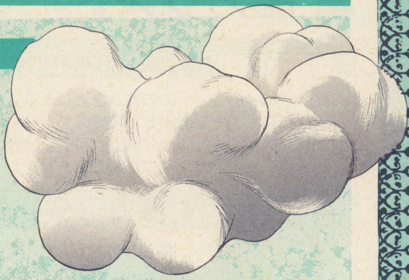


闇 アルラウネ

➡妖花とその精。2体で1セットで、大きさは人間程度。香りや花粉で人を惑わし、とりこにする悪い妖精。女性に対しても力を及ぼすことがあるので注意！

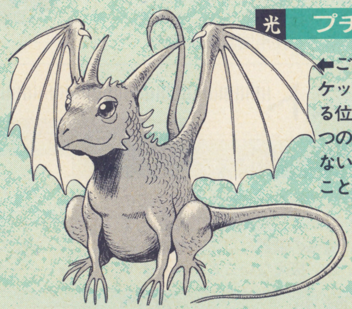
？ ふわふわ雲

➡雷をうったり雨を降らす能力を持った魔法の雲。今回登場するのは巨大型や入道ふわふわ雲なので、通常型とは違い、上に乗ることもできる。キント雲ではない。念のため。



光 プチドラゴン

⬅ご存じ人気ビーストのポケット竜。大きさは肩に乗る位。飛行尾と毒針尾の2つの尾を持つが、火も吹けないし戦闘能力はたいしたことはない。成長に期待？



闇 スペクター

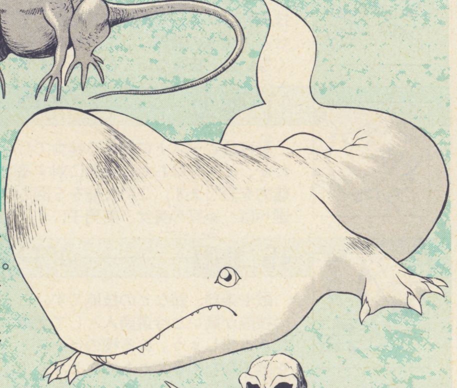
⬊死霊（アンデッド）の一種。戦士や高貴なる身分の者が死後死霊化したもの。実体はないが、ゴーストに比べ戦闘的なのが特徴。群れをなすこともあるので、ビーストにするのは大変。

？ 謎の卵

➡文字通り謎の卵。何が産まれるかはお楽しみ。孵化に時間がかかるのが欠点。今回はシレイン川（ゴーム市）と「千の目」で入手できるという話。

光 城流すクジラ

➡のたのたと地上を歩く、巨大なクジラ。その名の通り、城を押し流すほど巨大。また地方によっては子供は町流すクジラとか村流すクジラと呼ばれることもある。



地震オオナマズ 中立

⬅地震を起こす能力を持った巨大ナマズ。巨体を利用した攻撃が得意なため、戦闘能力は意外と高い。が、ほかにはこれといった能力はない。移動もノロイ。

？ スケルトン・ビースト

➡例の最強ビースト召喚計画の方々が、案の定召喚に失敗し（笑）、誤って呼び出した骸骨の怪物。扱いに困って売りに出した。姿はまちまちで、能力なども不明。

STEP.3 キャラを作ろう

さていよいよ、キャラクター（キャラ）作成に入ります。このゲームでは、定められたポイントで必要な能力・技能を選んでいくことで、キャラを作っていきます。

能力は全部で６種類あり、キャラの基本的な資質を表します。キャラ作成時に、選ばれなかった能力は、通常人並みであるということになります。

技能は15種類あり、生まれ・経験などにより、そのキャラが獲得している特殊技術を表します。技能は、選ばないとその技能を有していないものとみなされます。技能は毎回多少の入れ代わりがあります。くわしくは下表を参照してください。

では、下のリストの中から能力・技能を合計で400ポイント分だけ選び、ハガキの「能力・技能」の欄に、その番号を記入していってください。記入の仕方については、94ページの記入例も参考にしてください。

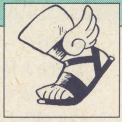
注：能力・技能は10個までしか選べません。

各能力・技能を得るのに必要なポイントは、能力・技能の名称の後に××Ｐ（ポイント）という形で記されています。必要だと思うなら、同じ能力・技能を２回以上選択してもかまいません(最大５回まで)。そうした能力・技能は、選んだ回数分、通常より強化されます。その場合、記入欄には、選んだ回数だけ、その能力・技能の数字を記入してください。例えば『筋力』を１回選んだ場合、普通の人より多少力持ちという程度ですが、３回選べば（90ポイントかかりますが)、かなりの力持ちになるということです。

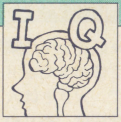
以下は各能力についての解説です。

能力リスト

1.筋力――30P
力の強さを表します。この能力を選ぶと、攻撃のダメージに耐える力（いわゆるＨＰ)や、武器で与えるダメージが増えます。



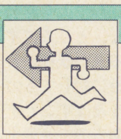
2.素早さ――40P
身のこなしの素早さや足の速さのほか、手先の器用さも表す能力です。敵の攻撃から身を避ける場合や、追跡・逃亡の際にも関係してきます。



3.賢さ――40P
頭のよさや、知識量を表します。複雑な物事を理解したり、なぞを解くときにも重要。賢くないと、頭のよいビーストは仕えてくれないかも。

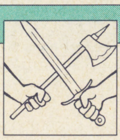
4.魔力――30P
魔法の潜在力です。魔法の抵抗力や魔法アイテムの使用時に関係します。魔法の技能を有している場合、魔法の威力と使用回数にも関係。

5.獣性――60P
そのキャラがどれだけビーストに近い存在であるかを表します。高い方がビーストはなつきやすくなりますが、人間らしさは失っていきます。



6.行動力――50P
そのキャラが、どれだけ行動力に富むかということを表します。ほかの冒険者と比べたときの行動の素早さや第２行動の成功率に関係します。

技能リスト

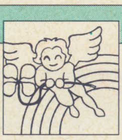


7.武器技能――30P
様々な武器を扱う能力です。この技能がないと、短剣程度しか扱えません。魔法の武器は、この技能が高くないと、扱えないこともあります。

9.騎乗技能――20P
馬などの動物に乗り、操るための技術です。２回選ぶと、ビーストにも乗ることができるようになります。騎乗時に武器を扱うためにも必要。

10.体力――40P
人より優れた体力やスタミナ、持久力を表します。筋力同様、ＨＰにも関係します。寒い地方では、この能力がないとカゼをひいちゃうぞ！

11.魅力――40P
獣性はビーストに対する魅力でしたが、こちらはおもに人間に対する魅力を表します。この技能を５回も選べば、絶世の美女、美男子に？



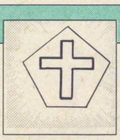
12.幸運――70P
技能というより素質ですが、そのキャラがどれだけ幸運かを表します。選択ポイントが高い分、ほとんどすべての物事に影響を与えます。

13.金――50P
そのキャラの裕福さを表します。この技能を１回選択するたびに、装備購入時の毎回の所持金（97ページ参照）を30Ｇずつ増やしてください。

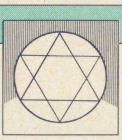
15.歌唱――40P
歌や楽器、詩などの技能です。この技能が高いと吟遊詩人として活躍できるでしょう。ある種のビーストを歌でなだめることもできるかも？

16.言語・交渉――40P
異国語、異種族語の読み書き、会話の技能で、交渉の技能でもあります。人語を解さないが、会話能力を有するビーストとの会話にも必要。

17.黒魔法――100P
この技能を選択すると、黒魔法を扱えるようになります。黒魔法は戦闘用の攻撃魔法を主体とした魔法で、キャラの攻撃力を増してくれます。



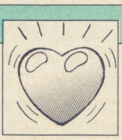
18.白魔法――90P
この技能を選択すると、白魔法を扱えるようになります。白魔法は治療や防御の魔法を中心とする魔法で、キャラの防御力を増してくれます。



19.銀魔法――120P
異世界から精霊や魔物を召喚したり、人工の怪物を作ったり、アンデッド(死霊)を支配するための魔法です。特殊なビースト支配にも必要。

20.光の力――120P
技能というよりキャラの属性で、善なる力を表します。邪悪な行動は成功しなくなりますが、光の側のビーストは従属しやすくなります。

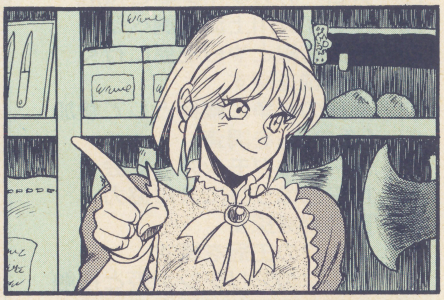
21.闇の力――100P
光の力とは逆の、邪悪な属性で、闇の側のビーストを支配しやすくなります。人から信用されなくなるなど、多少不利な面もあります。



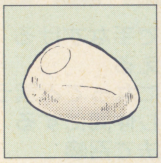
26.勇気――20P
強力な敵、未知の恐怖などに対するときに重要になってくる資質で、選ばないと人並みに。勇気がありすぎるの(むこうみず)も考えもの。

29.盗賊技能――70P
盗みをはたらいたり、鍵をこじあけたり、ものをスったり、警備隊の裏をかいたり、闇の社会で生きるための技能全般がこの技能です。

STEP.4 装備の購入

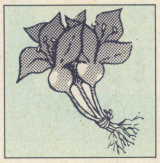


アイテム・ショップ『まぁめい堂』です！あの二人がまだ帰ってこないので、今月もわたくしライラが店番です。本当はわたくしも彼女たちを捜しにいきたいのですが、店を閉めちゃうとみなさんお困りになるでしょうし…ふぅ……。そうそう、STEP．4はアイテム購入ですわ。みなさんは所持金200Ｇ（ゴールド）だけ持っていらっしゃいますので、右の商品の中から、その範囲内でお好きなものをお買いになってくださいまし。必要とお思いになるなら、同じ物をいくつも買ってくださってよくってよ。ただし、持てるアイテムの数は最大６個なので気をつけてね。



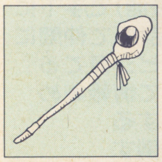
1 輝きの石 50G

キラキラと輝く魔法の石ですわ。このアイテムは、輝くものを集める性質があるビーストに対しては、効果てきめん。有効にお使いください。



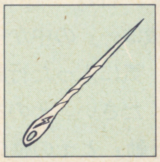
2 アチアチ草 130G

燃える平原に生えている魔法の草です。火や雷を好むビーストに最適。燃やして使えば、特殊な効果があるとも言われているようですわ。



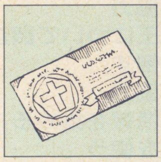
3 魔法の杖 80G

黒魔法用のエルフの魔法の杖です。威力は低下しますが白魔法、銀魔法にも使えます。魔力増幅には、この品がよろしいんじゃないかしら？



4 避雷針 60G

雷にうたれても、この針があれば大丈夫！　ただし使い捨てアイテムなので気をつけてくださいね。この品は攻撃にも使えますのよ。

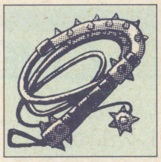


5 傷治しチケット 50G

このチケットを持ってメローの魔法病院に行けば、ラルさんとルーリアさんが傷を治してくれるそうです。便利な世の中になりましたわねぇ…。

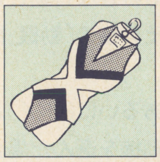
6 地底世界の地図 60G

タイタンたちの地図を翻訳したものです。抜け穴や秘密の通路なんかも書いてあるようですから、いろいろと役にたちそうですわ。



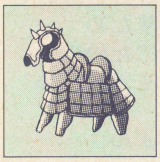
7 ぴしぴしムチ 30G

敵対的なビーストに、これでピシピシやればきっとあなたも女王様！……だったかしら？　逆効果になる場合もあるのでお気をつけあそばせ。



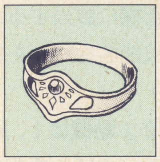
8 水着 30G

夏ですからねぇ。魔法の力で、おぼれたり、サメに襲われたりしないようになっていますの。私もハイレグの水着頼んどいたんですのよ(笑)。



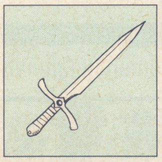
9 獣のヨロイ 110G

ビースト用のヨロイです。コロンや幽霊さん用のヨロイまでそろって、値段はどれも110G。やっぱりビーストくんにも防具は必要ですわ。



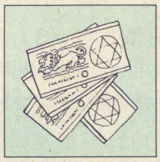
10 光のサークレット 60G

先月同様魔力と生命力が少しずつ回復する魔法の冠です。そういえばこのアイテム、光の力を持っていないと効果が薄くなるんだそうですわ。



11 武器 30G

いつもの武器ですわ。わたくしはあまり好きではないのですが、必要な方には必要なんでしょうね。どれも一律30Gとなっておりますわ。



12 ビースト宝クジ 50G

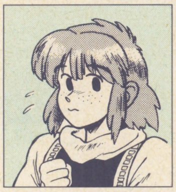
ビーストがあたる宝クジ。今回の１等賞品は大天使か大悪魔の召喚セットだそうですわ(笑)。ちなみに賞品は５等までありますのよ。

STEP.5 パーティを組もう

STEP．5はパーティ編成です。右に、あなたに協力してもよいという、６人のキャラが載っていますので、その中から同行してほしい人を、最大２人まで選んでください。もちろん、単独での行動も可能です。

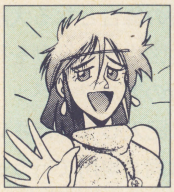
選んだキャラは、そのアルファベットを、ハガキのパーティ記入欄に記入します。

キャラの中には、行動の足をひっぱる者、対抗勢力の回し者などいる場合がありますので注意してください。また、今回からは、冒険の最初は、みなさんはメロー市（地図のA）にいるのだと考えてくださいね。



A リリエス

お久しぶりです。魔女見習いのリリエスです。おババさまに再び命令されてしまったので、今度は燃える平原というのを探さなければならないの。悲しい……。

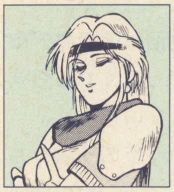


B サーラ

どうも毎度っ！　冒険者のサーラです。地底世界に行くなら巨大モグラのモグマグと一緒に70Gで案内するわよ♪　古族の連中との交渉もこれでばっちりって感じ！

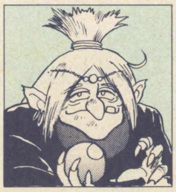
C 賢者ダモシオス

見てのとおり、もうじじいなので、たいしてお役には立てんと思うが……。それにわしはもう動けんので、用があるならストス市まで出向いてきてくれよ。



D ルシアーナ

剣聖？　そう呼ぶ者もいるわね。でも私はアークマスターと呼ばれたほうがうれしいわ。ビーストは巨大ワシのライオーとテオ、そしてトラのシーラよ。よろしくね。



E 占いオババ

わしに魔族の血が入ってるだろうって？　ふぉふぉ、翼の民の血だって入っておるぞ。おっと、そんなことはどうでもよいな。用があるなら早めに言っとくれよ。

F エイオス

ちっ、今月は女ばっかだな。出てくるんじゃなかったぜ。アナキア傭兵、タカのエイオスと言えばオレ様のことだ。200 G でどうだい？　戦闘以外は苦手なんだけどな。

STEP.6
今回の行動

STEP. 6は行動選択です。右の『今回の行動は…』と『行動の動機は…』の中から、ストーリーなどを参考に、気に入った行動と動機を１つずつ選んでください。そのあと各々の番号を、『第１行動』とその横の『動機』欄に記入します。次に第２行動の選択です。第２行動とは、第１行動を支援するための行動、あるいは第１行動が失敗した場合に行う、２つめの行動のことを指します。第２行動についても好きな行動と動機を選び、『第２行動』とその横の『動機』欄に記入してください。

また、右の行動で、○あるいは○○○といった空欄のある行動・動機を選んだ場合には、メッセージ欄に、空欄に該当する名前（アイテム名、人名、技能名など）を書いておいてください。

行動選択例：行動①が２で動機は１、行動②が19で動機は18の場合、『ビーストを捕まえたいけど、ダメなら倒しちゃう』

今回の行動は…

1 ビーストをエサで手なずける	18 ビースト・ファイトに参加
2 ビーストを捕らえる	19 ビースト／怪物を倒す
3 ビーストに仲間になってと言う	20 ラッシュたちを助ける
4 ビーストと契約し仲間にする	21 自分を訓練／訓練所に参加
5 ビーストを銀魔法で召喚	22 メローのガレイン卿と接触
6 ビーストを○(技能)で手下に	23 シレイン川上流を調べる
7 ビーストを○(品物)で仲間に	24 気象前線とやらを見に行く
8 ビーストをビシビシ育てる	25 幻の城を探す
9 ビーストについて情報集め	26 南部の戦争に傭兵として参加
10 ビーストを購入する	27 「千の目」を調査
11 聖獣王○○○を倒す	28 NPCのダモシオスに会う
12 聖獣王○○○に協力	29 NPCのリリエスに協力
13 闇の勢力／魔獣王について調査	30 獣の剣を探す
14 魔獣王○○○を倒す	31 エルフの王冠を探す
15 魔獣王○○○に協力	32 エルフのアリアンナ姫と接触
16 何でもいいから情報を集める	33 地図の場所(追跡)を調べる
17 アイテムの○番を使う	34 パーティ・ギルドに参加

行動の動機は…

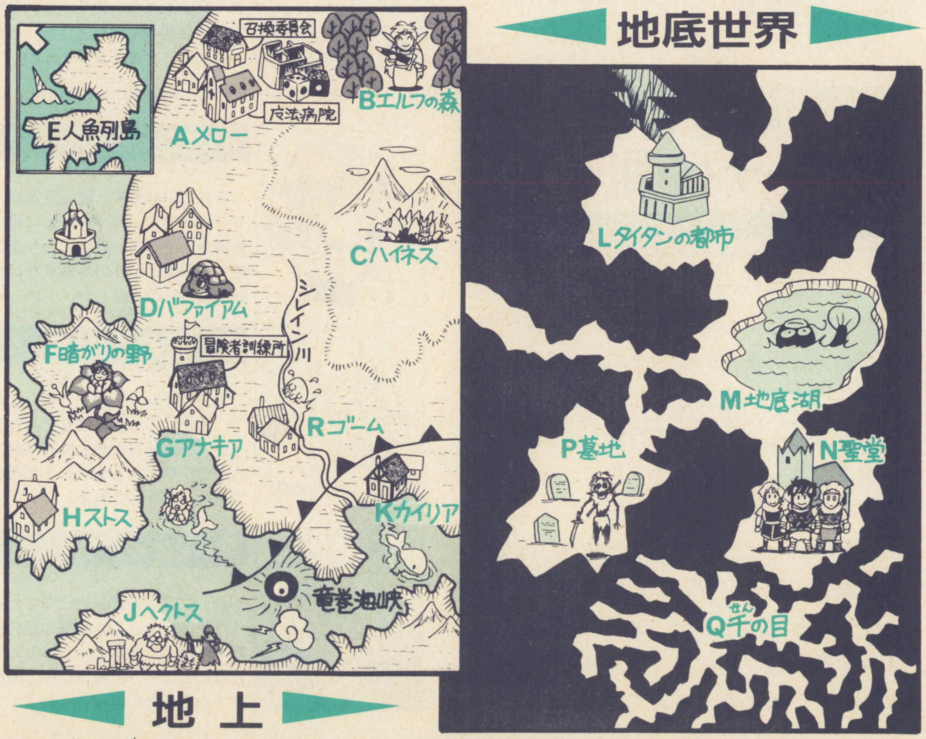
1 ビーストが欲しいので	10 もっと強くなりたいので
2 ビーストを強くしたいので	11 (光／闇)の獣王になりたいので
3 危険をおかすのが好きなので	12 レベルアップしたいので
4 なぞを解き明かすため	13 バカンスついでに（笑）
5 ○○○への復讐のために	14 愛する○○○様のために
6 怪我、病気などを治すため	15 何やら裏がありそうなので
7 前回に引き続き	16 闇の勢力がからんでそうなので
8 アイテムほしいよん	17 オレはワルだから
9 情報欲しいよん	18 自分の特別な目的のために

今回の地図

右の地図は今回の冒険の舞台となる大陸南部と地底世界です。地図中から行動を行う場所を選び、その場所のアルファベットをハガキの『地図』欄に記入してください。また、第１・第２行動は同じ場所で行う必要があることに注意してください。

地図情報：冒険者訓練所は**アナキア市**で、魔法病院とビーストを売ってくれる召喚委員会は**メロー市**で活動しています。

カイリアでは城流すクジラの子供たちの海峡渡りが始まったそうです。巨人がいる**ヘクトス**には遺跡があることが判明。ただし魔物が出没中なので注意が必要。地底世界では**千の目**という天然の迷宮が発見されました。何やら財宝やビーストもいそう？また**地底湖**の底で閃光が見られたとのこと。



B&B お読者くらぶ

今月はいよいよ「ビースト命名・親バカ自慢大会」の告知を開始！　みなさまのおたより紹介はお休みで〜す!!

★

さて、まずはかねてからやるやると騒いでいた「ビースト命名・親バカ自慢大会」。すでにもう、フライングで送り始めている人もいるようですが(笑)、今回、正式に公募を開始したいと思います。

要は自分のキャラとビーストの自慢をして、親バカ度を競おうというもの。参加の方法は簡単！　一般のハガキに自分のビーストくん／ビーストちゃんとマスターを売り込む内容を記入し、編集部Ｂ＆Ｂ「コンテスト」係まで送ってください。自慢は文章（宣伝文）でもイラストでも何でもOK！単に思い入れと表現力の強い者が勝つ無法地帯なのだ(笑)！　また表彰は以下の３つのカテゴリーで行います。

★ネーミング大賞　　　（命名部門）
★親バカ大賞　　　　　（文章部門）
★美獣(ビューティ)コンテスト　　（イラスト部門）

どれも数名の方を受賞の対象としますが、総合優勝も選出するのでガンバってね！

ハガキの裏にはマスターの名前・年齢・性別・能力／技能(番号でＯＫ)・レベル・ＩＤを、また自分のビーストについては名前・性別・レベル・状態データ・ＭＩＤを記入しておいてくださいね。

同人誌CMコーナー

読者のみなさんから寄せられた同人誌・情報誌の紹介コーナーです。ただし、電撃スタッフはみなさんの手紙を取り次いでいるだけですので、質問・苦情などに関してはお答えできません。あと、自分の住所氏名を書くのを忘れずに！

『韋駄天』

月１回の情報誌。くわしいことは62円切手を同封の上、下記まで。

〒370 群馬県高崎市栄町27―８

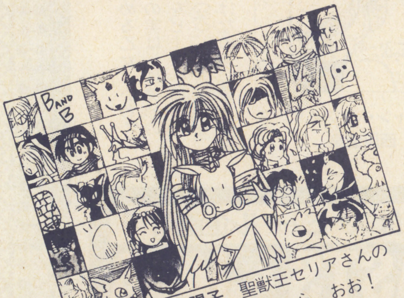
佐藤美樹

『BEAST！』

B&B同人誌。A5コピー30P。くわしいことをお知りになりたい方は、62円切手を同封し、下記まで。

〒108 東京都港区白金台5-4-16-102

大村せいこ



⬆P.N.文月陽子　聖獣王セリアさんの方ですよね？　スタッフから、おお！という声があがった今月の力作。

⬅P.N.　相模芳也　今月のパーティ自慢。絶対載っけて係あてとなってますが、そんな係はないっす(笑)。念のため。

⬅P.N.　フール　ううっ、かわいそう……(涙)。でも、かわいい(笑)。めげずにたくましく生きてくださいね！

➡P.N.　石田あきら　まぁ……ならないでしょうね(笑)。エイカちゃんの場合、聖獣だから変身できるんですよん。

パーティ&ギルド募集のお知らせ

このコーナーでは、Ｂ＆Ｂの世界で活動する、ギルド(団体)を募集しています。仲間を募集したい方は、団体の名前と代表者名、活動の目的、入団資格やＰＲなどを一般のハガキに書いて、編集部Ｂ＆Ｂ『パーティ募集』係まで送ってね。さて今月のギルドは……

■盗賊ギルド　DRAGON'S EYE
□代表者　ギグ・シューリー

一般人を殺さない、必要以上に奪わない、神経質にならない(笑)。以上３つの約束を守れる正しい盗賊を募集中！参加希望者は、ＩＤ欄にこっそりと★Ｓと書いておいてね。

■メロー魔法病院
□ミュファ・ティカ・ラル(人間部門)
ユーリア・ハイヴィッツ(ビースト部門)
※参加資格：誰でもＯＫ。特に白魔法が使える方を募集中。本部はメロー。

ラルさんの病人救済ギルドと、ユーリアさんのビースト・ナース・ギルドの合同ギルドで、病人、怪我人、負傷ビーストなどを治療する病院です。参加希望者は、ＩＤ欄に★Ｔと書いておいてくださいね。募金も募集中！

最後にチェック!!

1．あとで忘れないように、キャラデータの控えをとっておいてね。
2．切手は表と裏の両方にはった？
3．Ｂ面の返信面にも自分の住所、氏名を書くのを忘れずに。
4．Ａ面が表になるよう折って出してね。
5．一般ハガキやコピーでの参加は不可。
6．応募の締切りは守ってね〜！

B&Bに関するお問い合せは、市販の往復ハガキにて「B&B質問係」まで送ってください。電話でのお問い合せには応じられません。

イラストぎゃらりい

みなさんのハガキのイラストをご紹介するこのコーナー。今月も10名の方をご紹介！

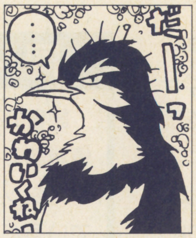
なぜ死ぬかもしれないかと言うと、例のサイの迷宮に行こうとしているからなんですね。サイコろはともかくダイスのほうはみなさん脅威だったようで…ちゃんと遺書書いてきた？

⬆ロン・パイファ
P.N.　ウーロン

はいはい、公共の場を私用に使わないようにね(笑)。蒼伽さん、破弓さん、お友だちがお呼びですよ～。ちなみにシュラさんの今月の第2行動は投げ銭をやって自分を鍛える。

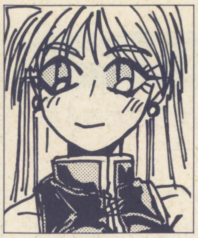
⬆シュラ・マーベリック
P.N.　九山きなこ

呪いのオババにペンギンにされちゃったダークさん。オババを追い回してるようですが元の姿に戻れるのはいつの日か。けなげにもビーストのエサを自分用に買って冒険中(笑)。



⬆ダーク・サージョン
P.N.　火の鶏

実はフィズさんは、栄えあるアークマスターなのです。おめでとう～！アークマスターはまだ20名程度しかいないんですよ。ちなみにビーストはプチ竜、シルフ、白クマの3匹！



⬆プラムシア・フィズ
P.N.　草薙遙

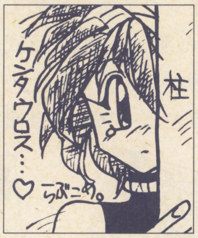
白クマのジョセフィーヌにくるまって(？)暖かそうなモーガン氏。でも、これから南の暑い地方に舞台が移るってモナ嬢が言ってなかったっけ？ほら！　下の次回予告も……(笑)。

⬆ラドット・モーガン
P.N.　くましゃん

本当？　ホントにホント？　ほんとーに味が違うの。なめてみよっと。せっかくのイラストがにじんでも知らないよん。ウソだったら6か月免停(レベルアップ禁止)ねっ(笑)。

⬆カラクナ
P.N.　Y. AIYA

柱のかげから見つめる乙女。いわくありげですが、その実は単に美形のケンタウロスさんをビーストにしたかっただけみたい(笑)。恋人捜しをかねて、というわけなのでしょうか？



⬆ジャン・M・フィリアス
P.N.　西原温泉

たしかにそろそろじいさん聖獣王の誕生でも見たいもの。スタッフの某に言わせると「老人キャラもいるにはいるけど、みんな行動がヘンなんだもん」わかるような気もしますが…。

⬆ヘンゼル
P.N.　メテオ

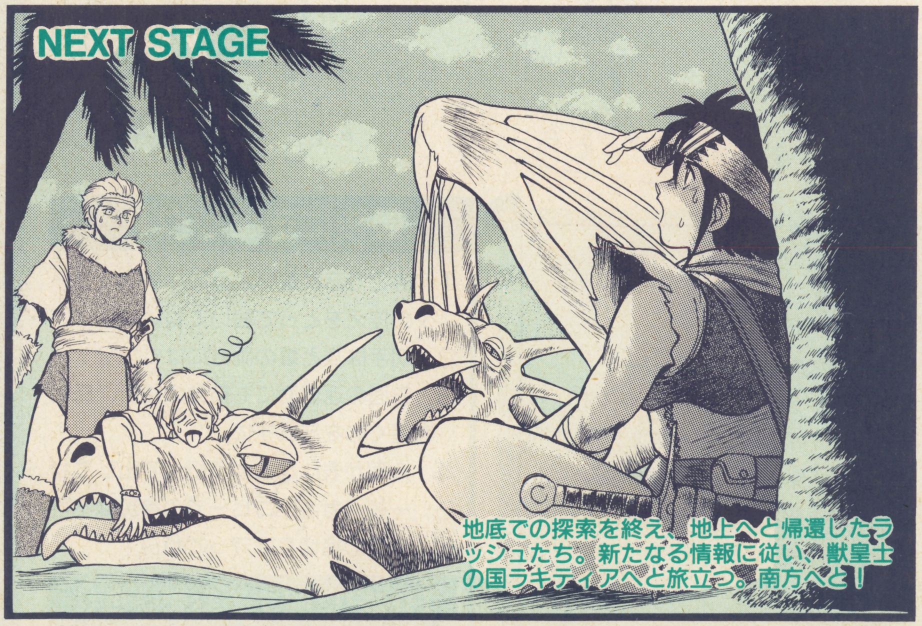
ゆかいな仲間たちって、そりゃあなたがそういうモンスターのいるとこばっか行ってるからでしょうが(笑)。でもスケルトンとゴーストに囲まれて何か楽しそう。目指せ死霊使い？

⬆ヒース
P.N.　人造人間21号

これはご本人がメドゥーサだというのではなく、要はメドゥーサの花ムコになりたいということなんだそーです。妙に愛嬌があるので載っけてみました。でも失恋したんだよね…。

⬆ハイン・シュヴァルト
P.N.　マッキー

NEXT STAGE



地底での探索を終え、地上へと帰還したラッシュたち。新たなる情報に従い、獣皇士の国ラキティアへと旅立つ。南方へと！

次回のB&Bは、17号(10月8日(金)発売)に掲載!!

■今回のハガキの締切は9月3日(消印有効)。
■今回のハガキの返送は10月8日ごろに行います。

次号はスペシャル企画!!

BEASTS & JAJA

B&BOO ～そこのけもののけ聖獣魔伝～

蛇々姫一行が、B&B世界に乱入!?
夏休み特別お祭り合同企画だ～っ!!

やあ、ボク、コロンのコロコロ。次回のこのコーナーは、夏休みスペシャル企画ということで、通常のB&BもJAJA姫もお休みなんだ。でも全然ガッカリすることないんだよ。だってものすごく楽しくっておもしろくってドキドキわくわく、も～興奮～腹がよじれるぅ……えっ!?　**ちゃんと予告やれバカ**(ハセガー談)って!?　は一い。次回は……あれ、もう行がない。てへ。

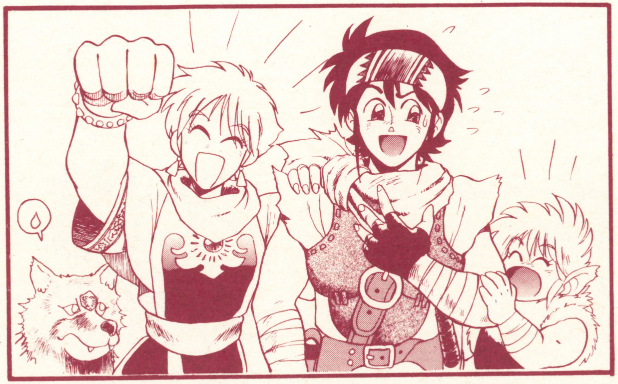
郵便往復ハガキ

41円切手をはって下さい
（裏にも忘れずに!!）

返信

ビースト&ブレイド
第8回返信

様



★ご応募ありがとうございました!!

〈差出人〉 〒101 東京都千代田区神田神保町2—22—11 カンナビル
㈱メディアワークス 電撃スーパーファミコン編集部

この線を内側にして折ってください

キミのキャラクター（ひかえをとっておいてね！）

●名前 ※カタカナで記入してください。

●レベル

●スケッチ

●能力・技能 ※最大10個までしか選択できません。

●性別

●年齢

●登録ナンバー

●ID

●アイテム ※最大6個までしか購入できません。

●パーティ

●今回の行動

第1行動　＝動機

第2行動　＝動機

→ ●地図

●ビースト

	名前	タイプ	レベル	成長	MID
A					
B					
C					

◀自分の住所と氏名はちゃんと書いてね！

（キ　リ　ト　リ　線）

郵便往復ハガキ

41円切手をはって下さい
（裏にも忘れずに!!）

101-□□

東京都千代田区神田神保町
2—22—11 カンナビル
㈱メディアワークス
電撃スーパーファミコン編集部
「ビースト&ブレイド第8回係」行

往信

今回のしめきりは
93年9月3日
消印有効

住所 〒	年齢	歳
フリガナ	性別	男・女
氏名　　P.N.	職業	

●メッセージ

この線を外側にして折ってください

〈返信部〉（ここには何も記入しないでください）

●登録ナンバー	●レベル	●状態	●ID

●ビースト

	タイプ	レベル	成長	MID
ビーストA				
ビーストB				
ビーストC				

●行動結果と情報

A	B	C	D	E
A	B	C	D	E

結果／情報は、横一列で一文です。

●特殊メッセージ

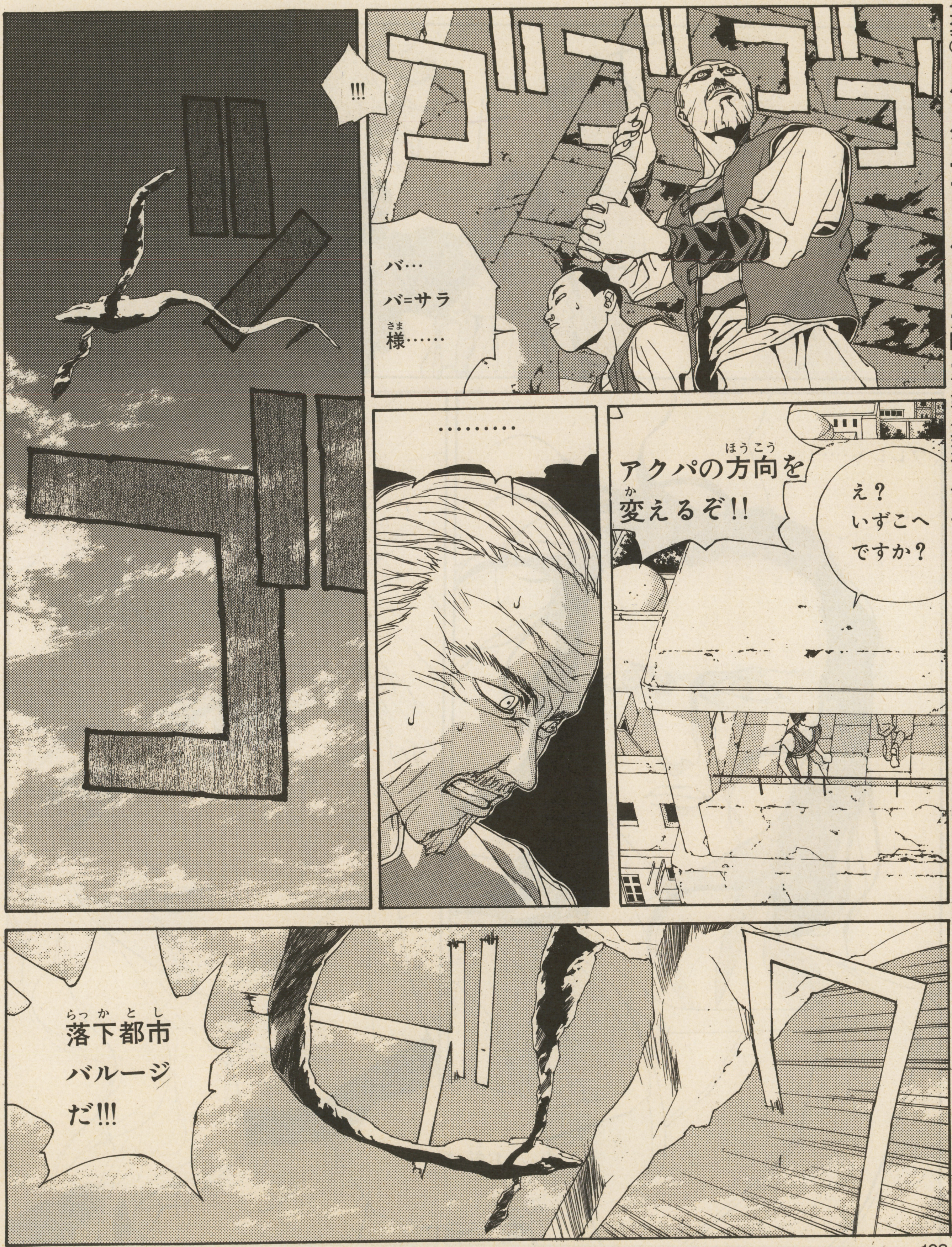
（キ リ ト リ 線）

●SFC『魔陀羅2』絶賛発売中!!

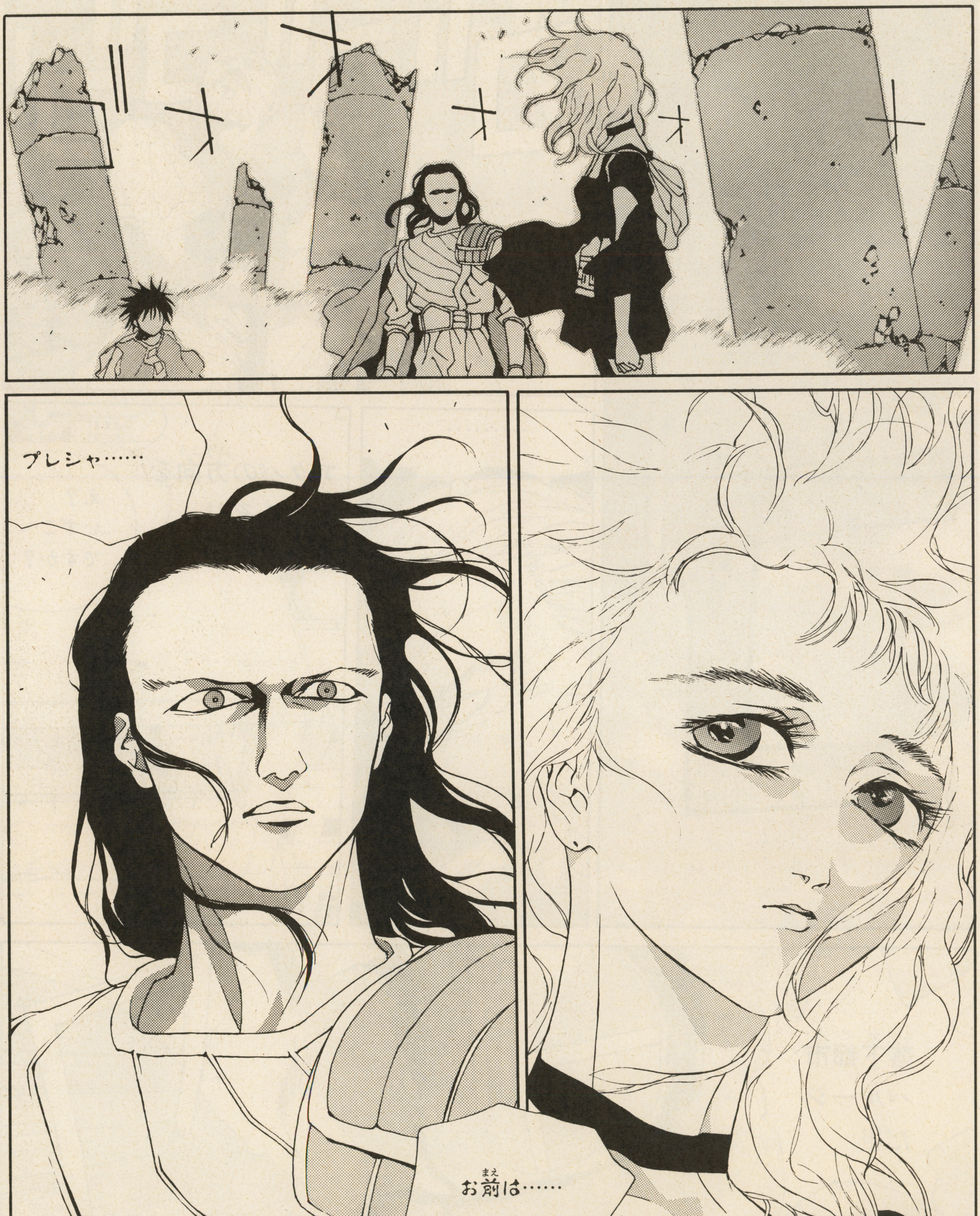
●終末の時を迎えつつあるフダラク…大陸の断末魔はムーに届くのか!?

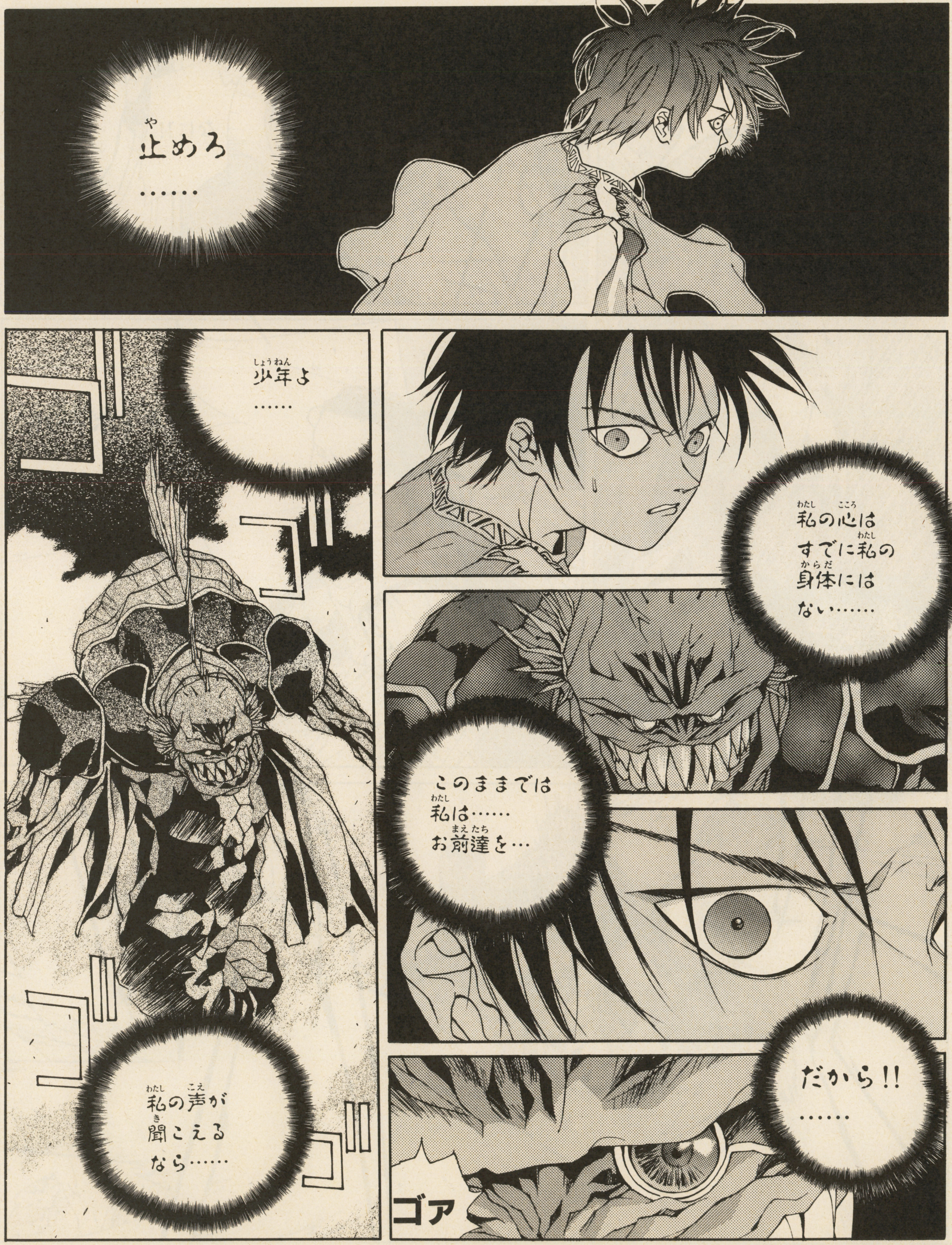
原作●大塚英志（物語環境開発）　世界設定●阿賀伸宏（工画堂スタジオ）　作画●田島昭宇

まっ……まさかあれは…
おそらくあの地帯のマグマ活動が活性化したため発生した地震雲です
しかもあれだけ広範囲に一直線に……
…
まさしくフダラク大陸沈没の前兆です！
ばかな!?
……まさか…こんなに早く……



摩陀羅全集⑤ 魍魎戦記摩陀羅 LASA赤 第1巻（定価980円、発売／主婦の友社 発行／メディアワークス）絶賛発売中!!

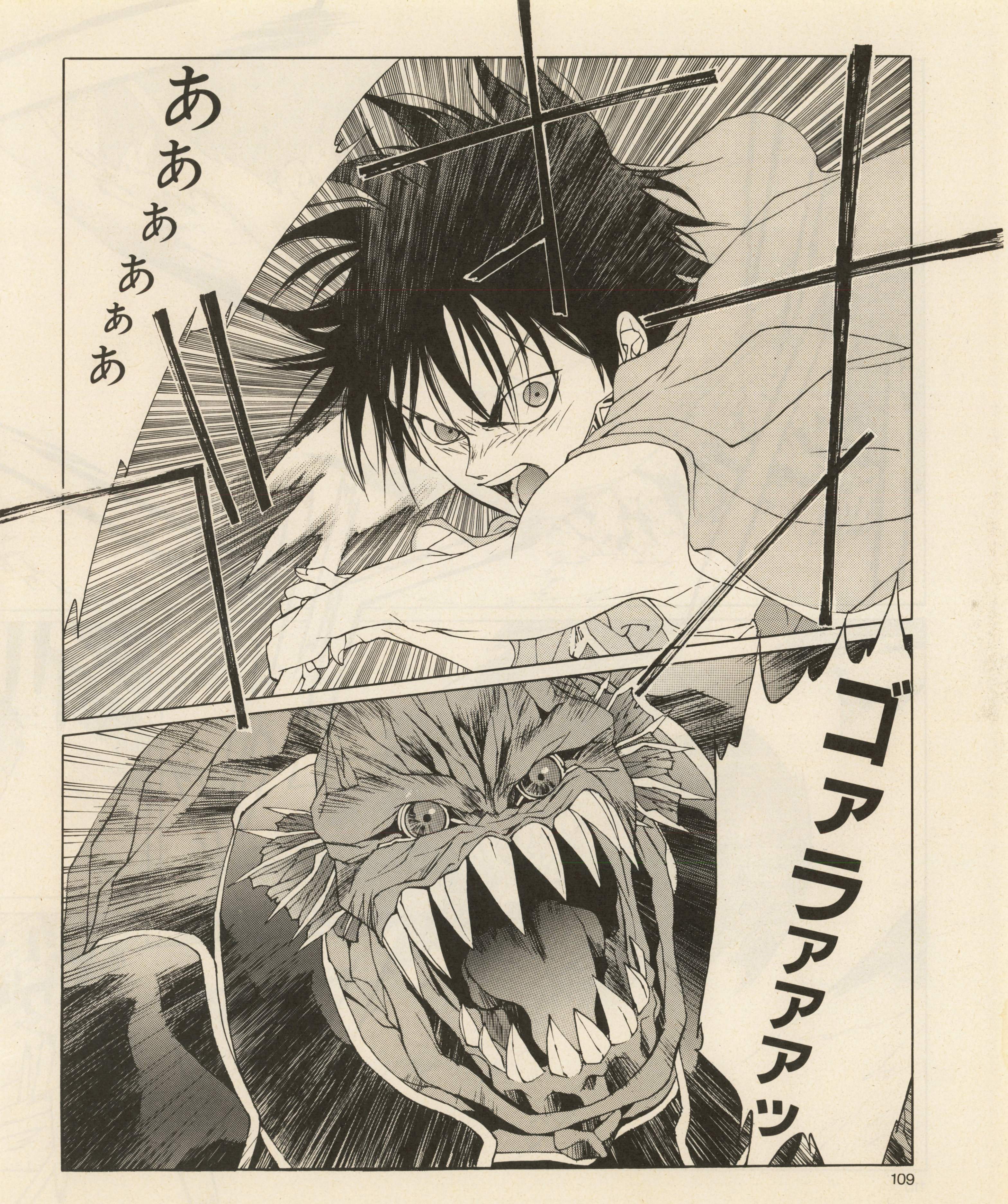

ゴ
オ
オ
オ
オ
オ
プレシャ……
お前は……


止めろ……
少年よ……
ゴ
ゴ
私の心はすでに私の身体にはない……
このままでは私は……お前達を…
私の声が聞こえるなら……
ゴ
ゴ
だから!!……
ゴア

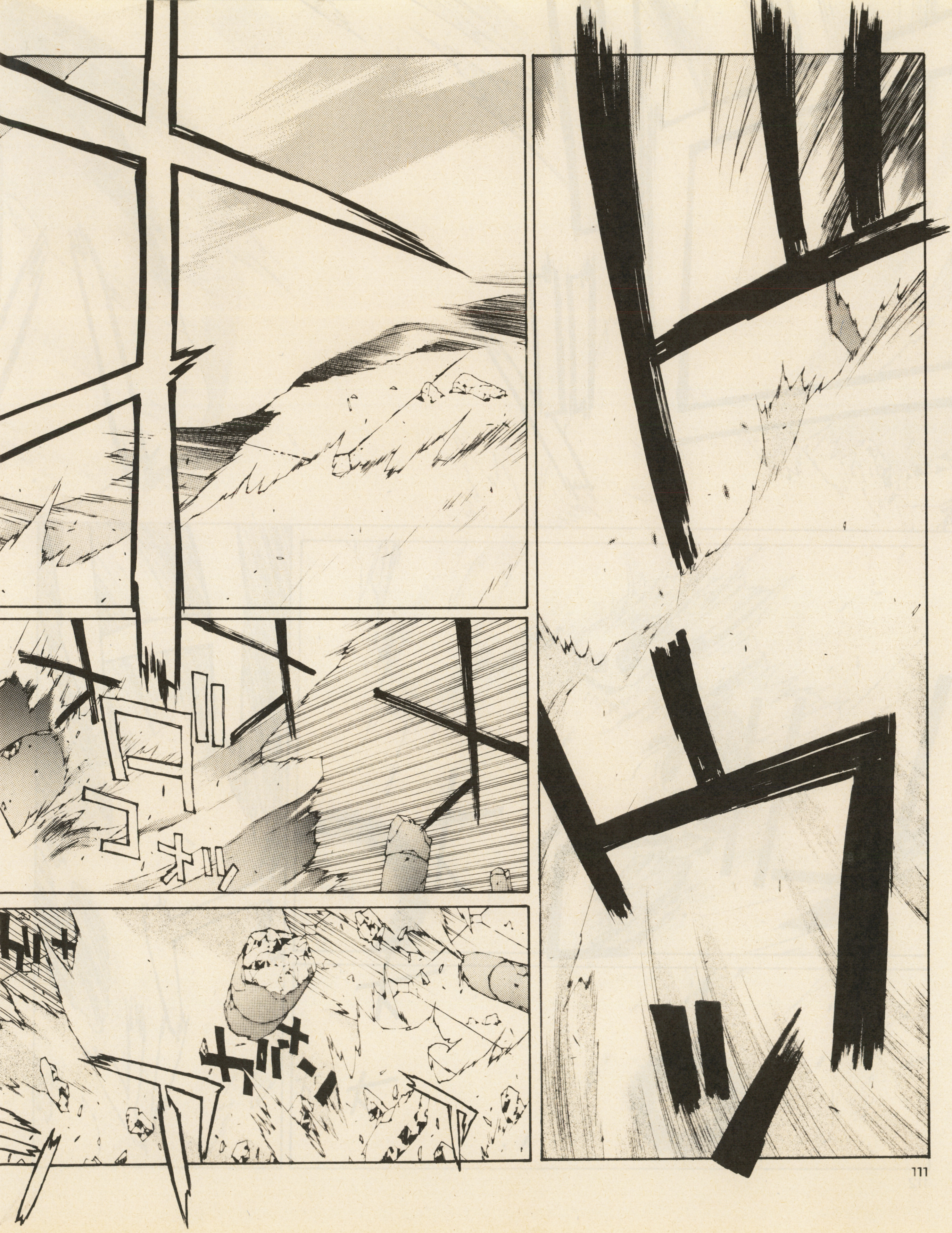
ゴァラアァ
なに!!
ギ・ボール
???
私を殺せ!!

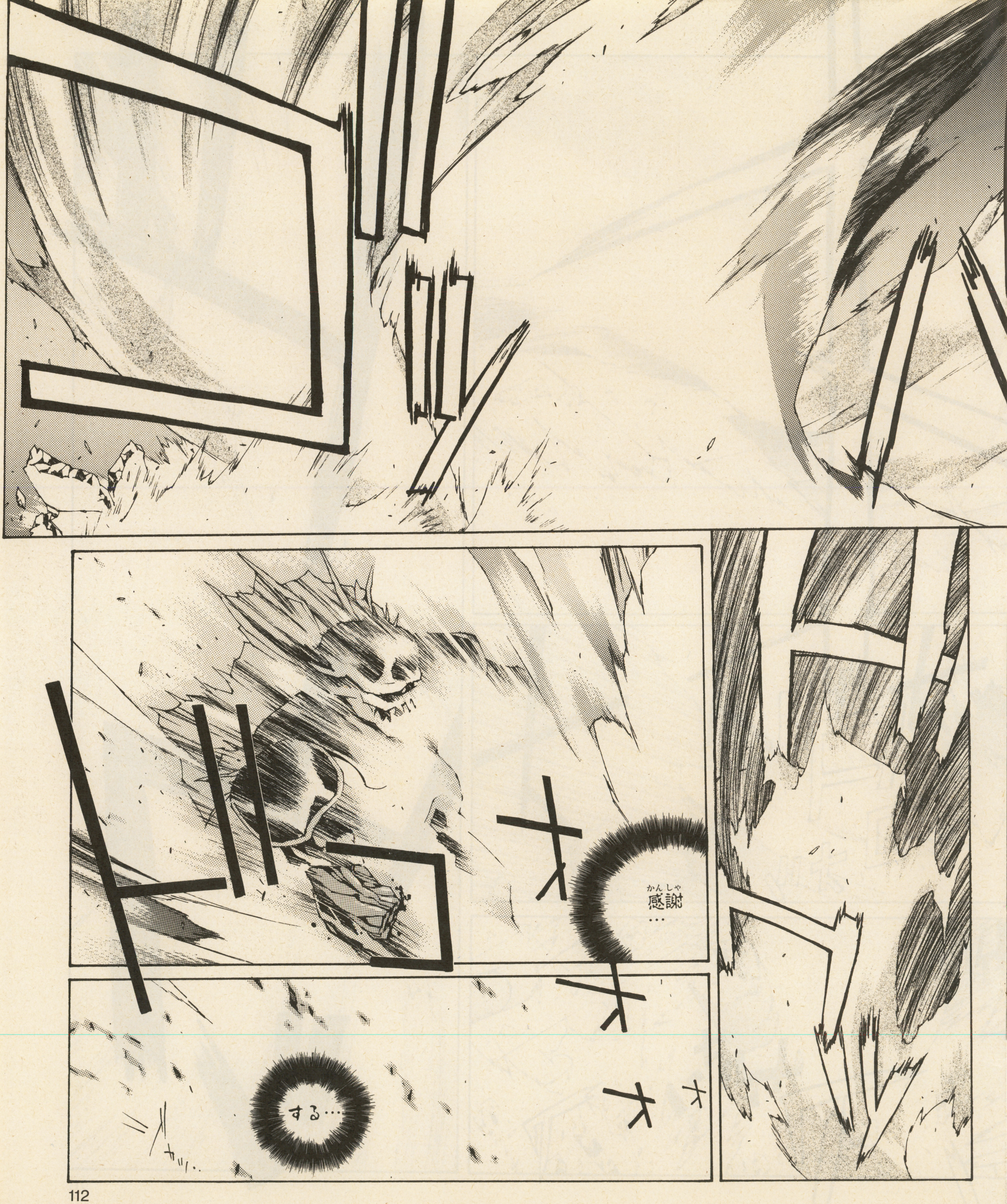
電撃摩陀羅海賊本①
（定価980円、発売／主婦の友社
発行／メディアワークス）
好評発売中!!

ゴ ゴ ゴ ゴ ゴ
……還りたいのだ…元素に……
この大地の元素に!!
だから!!!


あぁぁあぁぁあ
ゴアラァァァアッ

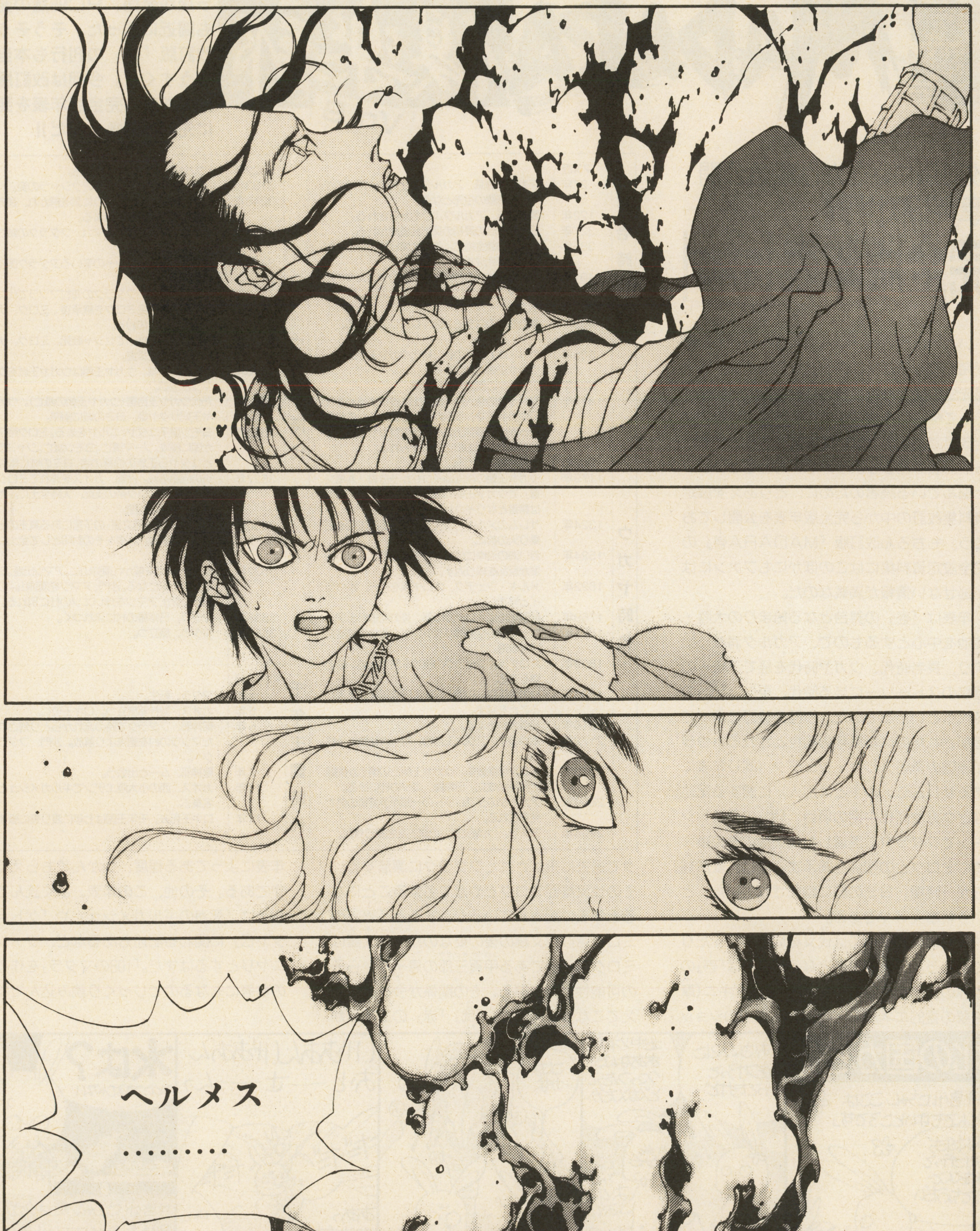
ドガ


ドドッ


感謝(かんしゃ)…
する…

●**摩陀羅ミニフェスティバル開催**　PC98版『魍魎戦記MADARA大金剛輪編』の発売記念イベントの開催が決定した。場所／東京　秋葉原　ラオックス　コンピュータゲーム館6Fイベント会場。開催日／8月24日(火)。12：00〜16：30は入場無料でゲーム説明会やゲーム体験コーナー、コミック版『摩陀羅』の原画展示コーナーなどを設置。

●プレシャのために我が身を投げ出したヘルメス…その行動の意味は!?



第15号（8月27日発売）に続く!!

電撃MADARA倶楽部 Vol.9

SFCとラジオドラマサントラ版が発売、PC98版の発売も間近に迫った。そうそう、改訂版『壱』の刊行も本当にもうすぐだ。今回は改訂版に掲載される完全版年表を発売に先がけ緊急公開だ!!

今週のMP

●田島昭宇
桐島さんムーンボイスお疲れさまでした。バトルテックはボツったけど、今度飲みましょうね。

●阿賀伸宏
8/24(火)秋葉原ラオックス・ゲーム館でPC98版摩陀羅フェアやります。おいでませ!!

●大塚英志
ハセガーと二人で近未来格闘技コミックの企画を練っているがみんなから相手にされない(笑)

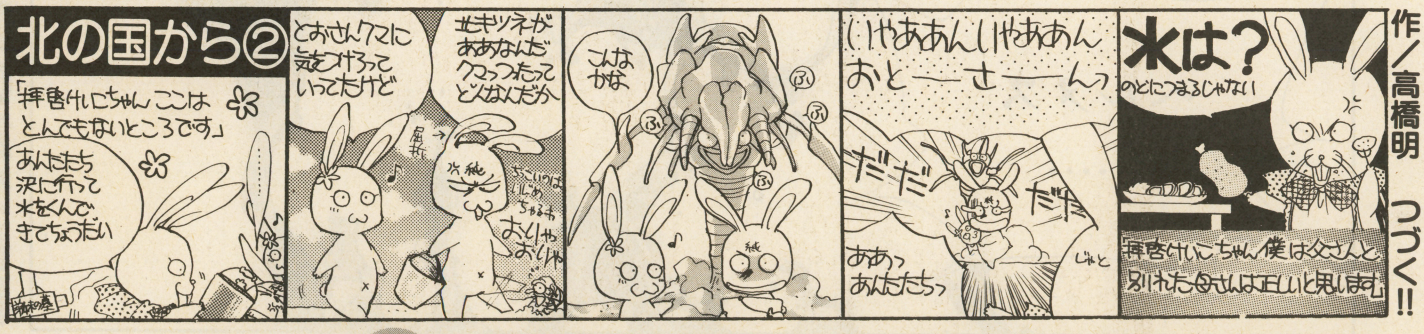
改訂版にさきがけ緊急公開
摩陀羅世界
完全版年表［始まりの大陸編］

いよいよ改訂版『MADARA壱』①②巻が発売になるが、この改訂版のポイントは田島先生の描きおろし新カバーとカラー口絵、そして株主原作者による巻末設定資料集の完全改訂である。とはいえ旧版を持っているから改訂版はどうしようかな…お金もないし…と悩んでいる読者のために、とりあえず設定資料集改訂の中から完全版年表を公開しておこう。もちろん改訂版『MADARA壱』の完全設定資料集にはこのほかにもファンには見逃せない情報が満載なのだ。

年表は『壱』の舞台となる始まりの大陸・黄地を中心とするもので、アガルタ消滅に始まり、長老時代、ウガヤ時代を経て『壱』の直接のストーリーに当る時代、更に、『赤』の時代へといたるものだ。今回の改訂によって追加されたのは夏凰翔の前世とされるホウライ建国の勇者メルキ・ツェデク（同じ年表にあるサレムのメルキとは別人）に関する記述などウガヤ時代中期の項目、『弐』のラストシーンでフダラクに漂着した伐叉羅のその後、特にミロクとの関係を暗示する項目、夏凰翔らが一時期、ヨミの城に幽閉されていた、という新事実等々である。

とくに興味深いのは伐叉羅に関するくだりであろう。『弐』の舞台となる耶倭土は『壱』の世界の遠い未来であるが、伐叉羅はダキニ(摩陀羅の霊的エネルギー)を分離した際のショックで過去に飛ばされたフダラクに漂着する。その伐叉羅がミロクとやがて名乗ることになると年表に記されているが、すると『壱』のミロク帝は伐叉羅の後の姿なのか。伐叉羅はミロクの化身である甲賀三郎の息子だからその可能性は充分ある。その関係が今ひとつ見えてこなかった『壱』『弐』『赤』の三部作が年表によってある程度、つかんでもらえるはずである。その他、この年表、よく読んでもらえば『死海のギルガメシュ』や『ゲト＝ユダヤ伝』に関わる記述もあるなど、ファンはニヤリとするはずだ。「108のマダラ」を作る時の参考にもなるのでじっくり読み込んでね。

時代	年	出来事
長老時代	マヌ歴 27年	アガルタ消滅。アガルタの住民の一部はのがれて日修羅の祖先となる。
	122年	賢者の石、アガルタよりもたらされる。
	327年	日修羅一族の最初の長老会議開かれる。
	385年	日修羅の錬金術による超金属ヒヒイロカネ製造方法が完成する。
	401年	須弥山大神官の神官36家によりアガルタの記録がタブレットに刻まれた後、某所に隠される。
	499年	長老会議のバラモン派、レムリアに去る。
ウガヤ時代	535年	カリ・ユガの乱の後、初代ウガヤ王が即位。ウガヤ王朝時代に入る。
	624年	アガルタの聖堂騎士団来襲。
	872年	フダラクの鳥人族、須弥山に侵攻するが3代目ウガヤ王マシラ帝がこれを鎮める。これをきっかけに須弥山のふもとにウガヤ王朝の国都が遷都、天の都と名付けられる。
	962年	予言者の島、出現。
	1179年	ウガヤ王朝の陰陽師イコゼが予言書「九竜文書」でウガヤ王朝の滅亡を予言するが、同書は禁書となりイコゼは追放される。
	1324年	サレムのメルキ、初代ウガヤの霊的末裔を名乗り天の都に。
	1524年	赤い海の沿岸に住むオロチ族が反乱。以下何度か反乱を繰り返す。
	1622年	メルキ・ツェデク、オロチ族を統一、ホウライと号す。
	1769年	砂漠地帯にオロチ族の都、炎の回廊が出現。
	1821年	ソーマ国の枢機卿バグワンダ、七つの神聖文字を収得。
	1899年	オロチ族、フダラクの侵攻を防ぐため、砂の壁を造る。
	1996年	ウガヤ王朝、辺境七か国に日修羅を迎え入れることを禁ず。
	2016年	秘儀戦争始まる。
	2172年	ホウライのアグニ王自害。第一次秘儀戦争終結。
	2218年	第二次秘儀戦争。ウガヤ王朝と辺境七か国間で和平が成立。日修羅、ニソの杜に去る。
	2889年	アガルタのタブレットの一部が予言者の島で発見される。
	2996年	アスラ、「九竜文書」の真王を名乗り蜂起。
	3022年	「ウガヤ天津文」、編さん開始。
	3133年	イガルガのビーマによるアクシャラの変。
	3248年	「九竜文書」、2000年ぶりに禁を解かれ、長老会議によって分析が始まる。
	3391年	ナーガ公国の主席賢者マガ、フダラクの滅亡を予言。
	3499年	ナーガ公国皇子セシャの率いるフダラク国侵攻開始。
	3503年	漂着者バサラ、フダラクの海村マツラで代々伝わる勇者の名ミロクを継承後、ミロク、ナーガ公国軍に加わる。
	3504年	ホウライとの戦いでセシャ戦死。ミロク、ナーガ公国軍を掌握。
	3506年	天の都、落城。ウガヤ王朝はウガヤ王城をクマソに遷都。
	3507年	75代ウガヤ王自害（ウガヤ王朝の滅亡）。ウガヤ王妃サクヤ姫、ヨミの城に幽閉。
	3525年	ヨモツ皇子ユダヤ、ニルヤを去る。ミロク帝7か国に侵攻。ソーマ滅亡。ヨモツ滅亡。ジャミラとユダヤら王族の血縁の者、ヨミの城に幽閉。
	3527年	炎の回廊落城。徐福、カオスを連れてミロク軍に投降、ミロク帝の支配、大陸全土に。カオス、ヨミに幽閉。
	3530年	ミロク帝、「九竜文書」の予言にある真王の出現を恐れ魍鬼八将軍をその封印として全土に配す。
	3532年	サクヤ、幽閉を解かれ須弥山に。アマツ出産。ミロクの王妃になる。沙門、アマツを須弥山より拉致。沙門、アマツを伴いニソの杜に現れる。
	3535年	マダラ、日修羅の村に流れつく。
	3550年	マダラ、旅立つ。
千年王国時代	千年王国歴 元年	マダラ、転生。
	5年	カオス、聖神邪旅立つ。ロキ王位に。
	6年	聖神邪、フダラクで時の流れからとり残されたマツラの村を魍鬼より解放。沙門、フダラクへ。
	7年	聖神邪、ムーと出会う。
	11年	カオス、西の小大陸エデンでギルガメシュと名乗る。
	71年	ロキ王死去。千年王国は七年に渡り喪に服す。



マダラの真相

●他誌で連載が終了した『幼稚園戦記マダラ』をめぐって新プロジェクトが動き出そうとしている。単行本化、ゲーム化、新シリーズの連載スタートの3つからなる義見依久救済プロジェクトであり、ビンボな義見の生活向上をめざす、のが目的だ。新シリーズは4コマではなくギャグストーリーの長編とも噂されるが噂で終わらないといいね、義見。

SFC PC98版 ラジオドラマ コミック

あらゆるマダラフリークの要望にこたえるページ

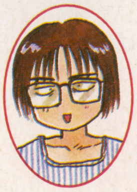
◉制作――海賊本"バカンスしたい"お姉さんペア with MADARA PROJECT

まだら学園 MADARA

みんなはきっと夏休みの真っただ中だろうけど「まだら学園」は夏休み返上。今回は、見逃すともう2度とチャンスが無いような情報もあるので、隅から隅までしっかり熟読するべし。

イラスト／まんが担当 **義見依久**

カラーの画材を変えてみようかと思いたつ。だがここで問題が1つ。…金がない。世間は貧乏人に冷たいのだ。



構成担当 **山田じゃん**

もうすぐ楽しいレピッシュのコンサート♥ 行くぜ大阪っ！ そして大阪弁をマスターしてくるのだ。

斑とすばるのSFC攻略ガイド⑦

描いた人 義見依久

まだらインフォメーション

●MADARA同人誌即売会＋イベント／EXTASY KINGDOM 2のお知らせ● 9月15日（祝）10：30～東京の浅草橋にある文具共和会館で開かれるこのイベント。参加には以下の方法でチケットを購入して下さい。〒155 東京都世田谷区北沢2－40－8 北沢郵便局留置 E・K係に無記名小為替1000円を送って下さい。小為替は郵便局で購入してね。

ラジオ

あと2週間で、ドラマ版のCDが発売！　みんな、要チェクだ！

文化放送 1134KHz 日曜23：30〜 ON AIR中

ラジオドラマ MADARA 転生編 8月前半放送分 ストーリーダイジェスト

●ネット情報●東海ラジオ（1332KHz）月曜深夜0：30〜／九州朝日放送（1413KHz）日曜深夜23：30〜

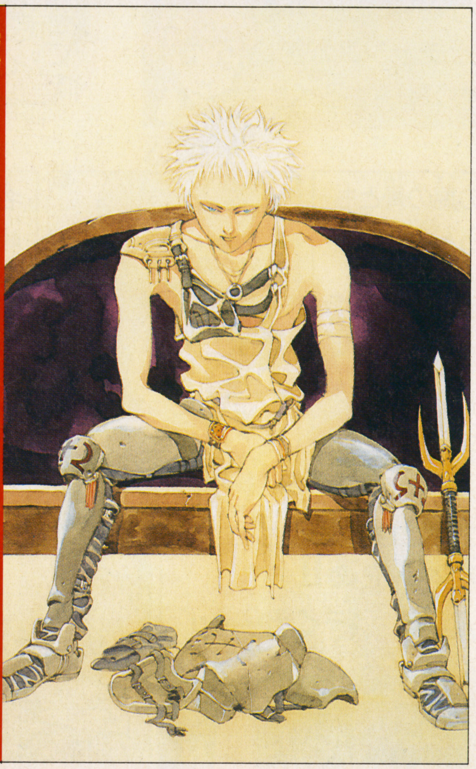
登場人物

光河光／影王の転生した姿、主人公　光河飛雄／光の弟、人体実験により作り出されたニセのマダラ　伏姫輝燐／キリンの転生戦士　犬彦　緩蛇矢／前世は聖神邪　兵頭沙門／前世は沙門、魍鬼ハンター　獅子丸院隼人／前世は憑分　光河三郎／光と飛雄の父。ミロクと化す。

切りとるとカセットレーベルになる

田島先生ギャラリー

ラジオドラマ 摩陀羅 転生編 6



筑波の研究所で、父である光河博士との残酷すぎる再開。そして研究所から命からがら脱出した光たち…。彼らの運命は一体!!　ってとこでいきなり前回、ストーリーダイジェストをお休みしちゃって、みんながっくりきた？　ごめんね!!　今回は前々号の続きから。舞台を再び渋谷に移しての再開だ!!

ついに天使族の暴動が始まった!! その裏で糸をひくのは…!?

筑波から、渋谷へと移動してきた一行。しかし、光には筑波でおこった数々のできごとは、あまりにもショッキングなものだった。飛雄の人体実験…そして実の父を手にかけようとしたこと…。

頭の中を整理しようと街へ出た光は、またもや天使族に襲われた!!　しかし、天使族の狙いは光ではなかった。天使族は、手あたりしだい道行く人を襲いはじめたのだ!!

一旦キリコのライヴハウスへと引きあげた光。今度の天使族の暴動も、また飛雄がけしかけたものに違いなかった。

しかし、息をつく間もなく、ライヴハウスに火の手があがった。どうやら天使族は火炎瓶を使ったらしい。その時、聖剣クサナギが光を放った!!　「飛雄が呼んでる…」光は瞬時に感じとり、街へと飛び出していってしまった。

光を追いかけて、緩蛇矢達も街へやって来た。しかし、改造され、ギミック体となった獅子丸がまたもや彼らの行く手を阻んだ。獅子丸を倒し、飛雄をおいつめた光。光は、飛雄に、生体実験の事実を告げる。そして、飛雄はマダラではない…と。

しかし、飛雄はそれを信じないまま、姿を消した……。

永遠のマダラフリークまだら子の

出張アガルタ倶楽部　想像イラスト大会

イラストって、田島先生の絵を意識したものが結構多い。そこで今回は、あえてオリジナルっぽいのを選んでみました♥

⬅北海道／小野寺あきらさん●登場のテーマにのって、イラスト一気に紹介しちゃうわよ♥

豢

⬅栃木県／長島ともえさん●まだら子待望の美しい兄弟図！　色のタッチもソフトでいい感じです。今までにないパターンで花丸♥

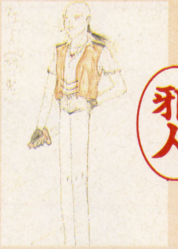
飛

⬅埼玉県／世雲海くん●超パワフル！なんか、スーパー飛雄って感じがイカス。

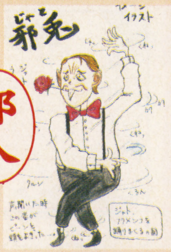
➡岩手県／如月遊水さん●なかなかやさしい感じでいいです。お兄さんぽい♥

光

➡栃木県／添野勝正くん



邪人



⬅香川県／アソ光河光くん

イメージイラスト、特に邪人募集!!

上の2点の邪人のイラスト、どっちもいい線ついていると思わない？　そこで、邪鬼、人間化記念として、邪人のイラストを大募集！　他、不二子なども募集しちゃうよ♥

山田じゃんのささやき♥

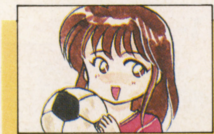
何度も何度も口をすっぱくしていいますが！　「同人誌を作ろう」のしめ切りは、もうすぐです!!　も一何でもいーから、（あましよくない）マダラパロディを描いて送ってくれよーんしんちゃん!!　だ（悲しい…）。サイズはハガキか投稿用漫画原稿用紙で8枚まで。もちろん一色!!　そして必ず連絡先を書いて「山田じゃん描いてやったぜ」係まで。　8月20日まで!!

SFC

SFC版『MADARA2』はもうクリアした？ まだの人は以下注目っ！

山田じゃんのMADARA2ゼミナール

みんなー、『ＭＡＤＡＲＡ２』はもうプレイしてるよね。なに、なに、もうクリアしちゃったって？ そりゃスゴイ！ じゃんは、まだ中盤のロウランの国を過ぎたトコロだというのにぃ。早々と、クリアしたゾっていう人のハガキも届いているし、こりゃ急がないとマズイなーと思ってマス。さて、今回は久々に「義見依久の名画面」が復活。さらに、「コナミさんに聞け！」では、みんなが気になっているナイスな情報が教えてもらえちゃうのだ。楽しい楽しい夏休みも、もう中盤。残りの半分を気合いを入れて遊びまくってくれよ——っ!!



コナミの美人広報（コナミサッカー部のマネージャー）砂井さんに聞く！

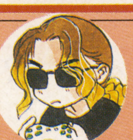
コナミさんに聞け！

Q もうクリアしたんですけど、普通のクリアタイムってどのくらいなんですか？ ちなみに私は65時間でした…。宮崎県／浜村千香さん

A 平均40～50時間でクリアできると思います。最短だと30時間でクリアしたっていうコナミの開発もいるケド。ゆっくり楽しんで下さい。

Q 自由にパーティーを組めて楽しいんですが、特定のキャラを仲間にしないと進まないイベントもあるんですか？ 福島県／ノリさん

A キャラによってストーリーが変わるってコトはありません。イベントは自分の意志でする、しないを選べるものもありますよ。



久しぶりに復活!!SFCも発売したことだし、ここで一発！

義見依久のSFC名画面！

けっこう中盤のフィールドなんだけど、ロウラン王国の砂漠のイベント。宝珠のかけらを手に入れてここで使うと、古代ロウランの都が復活するんだ。それまでは、何も無いただの砂の世界なのに、一瞬に！ １度外に出ちゃうと、２度と現われないってのも、せつなくってイイでしょ♥

⬅広島県／坂田光明さん

ありがとう!!

というわけでその山田じゃんが送るハガキでポン！

全然関係ないハガキだけど、ウレシイから載せてみました。下の２枚も力作で、みんなホントいろいろ考えてくれてて、じゃんはすっげー楽しいぞ!!

⬆北海道／ばさらんさん

⬇大分県／ビースト堅田さん

２枚だけだがしかし！ かわいいヤツを選んでみたので許してちょ♥ こんな風なキャラライラストも送ってねー♥

PC98版

実は発売が延びちゃったのだぁ！ そこで、お詫びの…

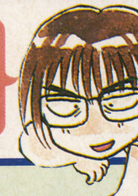
阿賀伸宏の３連発だぜハニー♥

発売もう一歩ってとこで、いまいちうまく動いてくれない。グラフィックの容量が多すぎたのだ。結局５枚組の予定が６枚に。でも、そのかいあって、満足のイクものができました。みんな、期待しててね。

また、８月24日（12：00～）の秋葉原ラオックス・ゲーム館６Ｆで開かれる原画展＋イベントでは、発売に先駆けて、ゲームがプレイできます。ぜひぜひ遊びに来てください。

➡ゲーム紹介のパンフレット。欲しい人は、62円切手同封で、まだら学園「パンフレット」係まで。

お便り送ってね♥



いろいろイラスト

マダラに関するイラストだったらなんでもＯＫ。一生懸命描いてくれる人が大好きだぞ。

クリアパーティ

ＳＦＣはもうプレイしたかな？ クリアしちゃったって人は、その時のパーティ編制を教えてね。

山田じゃんの同人誌

詳しくは左ページの「山田じゃんのささやき♥」を読むべし。しめ切りは８月20日だぞ。

キャラ人気投票

マダラシリーズすべての中で、お気に入りのキャラを書いて送ってね。その理由もいっしょに書いてくれるとうれしいかも。ハガキ１枚につき１人、８月30日まで。

スタンプラリー

往復ハガキを送ってね。もれなく義見依久オリジナルスタンプを押して返送します。第１回目から４回目までの４種類集めれば←の同人誌がもらえちゃうぞ。１回目のしめ切りは８月20日です。

プレゼント当選者発表

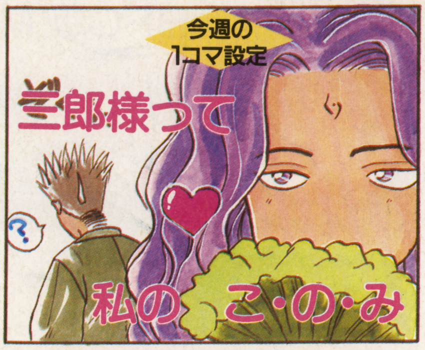
前々回に募集した「もってけドロボーＴＨＥプレゼント」。そう!! ＭＡＤＡＲＡ２ソフト＋告知ポスターなんですが、１つおわび!! 告知ポスターが確保できなかったのだー!! ごめんんで、かわりにＳＦＣソフト４本になりました♡ 当選者は…神奈川県／佐藤泰武くん 兵庫県／大岸洋平くん 岩手県／畑豊くん 茨木県／笹原満くん…以上４名です!! おめでとう!!

阿賀伸宏のお知らせ♥

ＰＣ-98版『ＭＡＤＡＲＡ』に関して、こんな質問がきました。「ソフトの購入ってどうしたらいいですか？」というもの。①大型電機店のパソコンコーナーで買う。または②通販で買う。ちなみに通販希望者は、〒166 東京都杉並区高円寺北2-3-16 吉川ビル４Ｆ 工画堂スタジオ「ＭＡＤＡＲＡ通販」係まで、代金14,800円を現金書留で送って下さい。確実だよ。

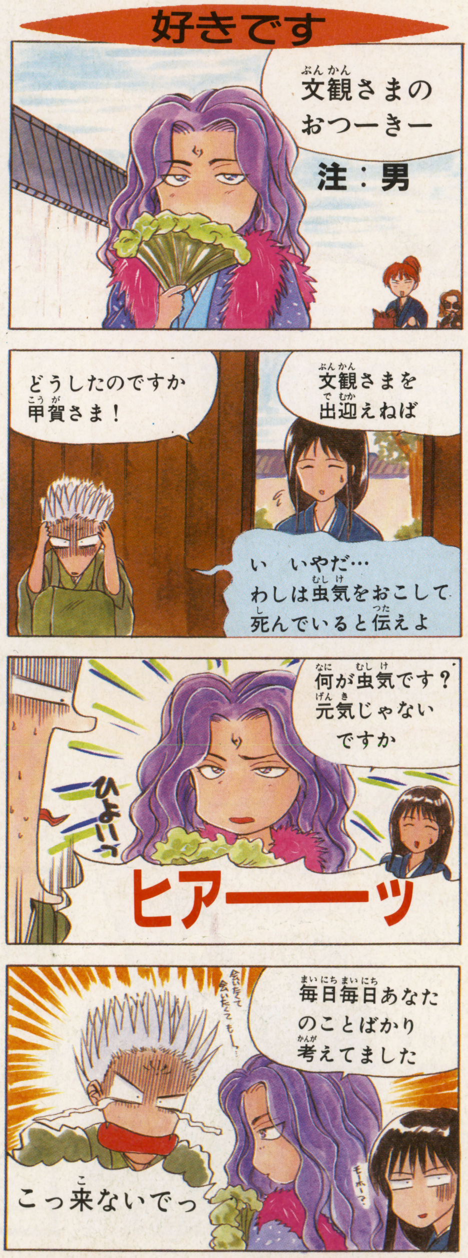
義見依久の 大江戸 伐叉羅伝⑥

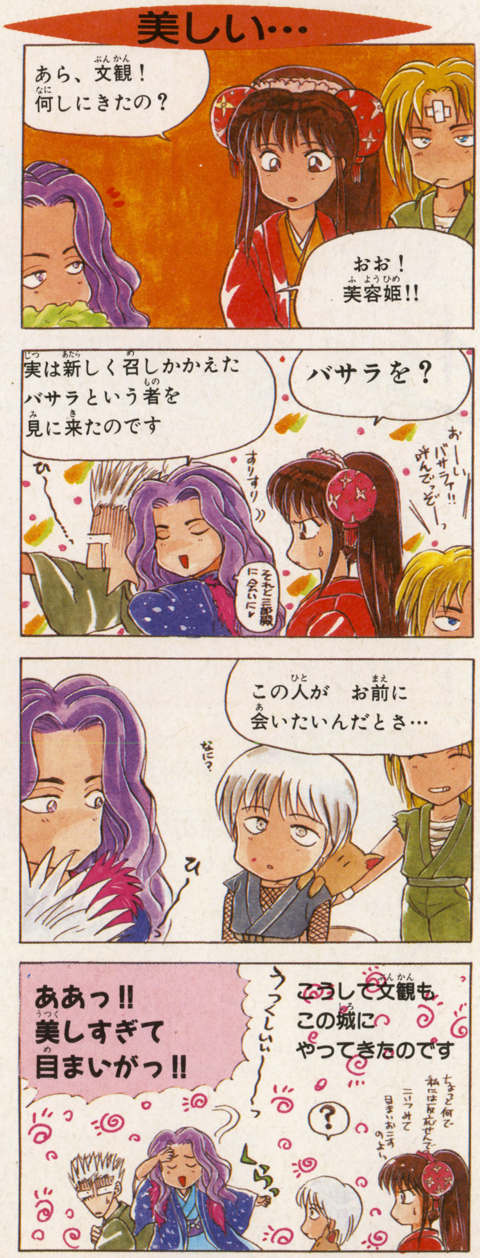
⬅大阪府／吉村俊之クン
このハガキもなかなかイイ味でているじょ。ホメられて嬉しい♡



●忙しいのにすごく貧乏な義見先生に、せめてお手紙を！

●ついに登場!! 嵐の男(？)文観で・す・わ♡の巻





義見依久のつぶやき

「スプリガン」っていう漫画がスゲー面白いのだ。じゃんなんぞ再三言っているのに読んでもくれない。ひどいじゃないか!! 確か前にもこんなことを書いた気がする…（それは新宿鮫という本だ㊏）だが!! これは本当に面白いのだ!! 最近の私は寝ても醒めてもスプリガンで頭がいっぱいだ——っ!! でも結構漫画家さんにはファンが多くて嬉しい気もするのだ♡

魍魎戦記

MADARA 2

摩 陀 羅

S F C	発売中（7月16日発売）		
	RPG	12M	Ⓑ
	コナミ		￥9,800

電撃特報！ PART 6

斑たちの冒険もいよいよ大づめ。ファースィー、ヤワトの2つの国の冒険から、ミロク帝との対決までをイッキに攻略するぞ。感動のエンディングはもうすぐだ。

●前号までのあらすじ●

魍鬼に連れさられたすばるを探すため異世界を旅する斑は、2人の賢者、タタラとジョフクに出会う。そして、すばるはユイマン国にいて、そこに行くには5枚の石版が必要なことを知る。ロウラン王国とランクァ王国で石版を手に入れた斑は、残る3枚の石版を手に入れるために旅を続ける。まずは西のファースィー王国へ向かうのだ！

©1990,1993 Sho-Tajima with MADARA PROJECT／Kadokawa Shoten
©1990,1993 KONAMI ALL RIGHT RESERVED. 題字 © 禅／石塚静夫
©1990,1993 Yukihiro Kuroda. Muse Soft／Kadokawa Media Office

イラスト・かんなたかし

ファースィー王国

ミロク帝の手先ダハーカから王国を守るのだ!

ファースィー王都と、魔術学院があるシューサの町という2つの大きな町がある国。都では大神官ダハーカという人物が王以上の権力を持っていて、国を支配しようとしている。斑たちはユイマン国への扉を開くための石版、そして、仲間を探すためにこの国を訪れることになる。そこである事件に巻き込まれることになるのだ。その他にも、行方不明の王女様を探すことになったり、魔術学院を占拠した邪悪な神官を倒したり、けっこう忙がしくあちこち歩き回る。もちろん石版を手に入れるためのイベントなど、ここでもいろんな事件が斑たちを待っているのだ。

⬆シューサの町の賢者ザラスには、春の間しか会えないと教えられる。

⬅王都の外にある寺院には、大神宮ダハーカに反感を持つ僧侶たちが集まっている。ダハーカと戦うときには、この人たちに協力してもらおう。

遺跡に閉じこめられた王女様を救出しよう

ユールの村の酒場で、斑たちは1人の女冒険者に出会う。そのあとでジグラットと呼ばれる古代遺跡に行くと、このイベントが発生する。落盤で遺跡の中に閉じこめられた女冒険者（王女）を救うのだ。

ユールの村

ジグラットの落盤が起こった後でここにくると、酒場でファースィー王国の大臣に会うことができる。この大臣から王女救出の依頼を受けるんだ。これを引き受ければ、ジグラットに入る方法を教えてくれる。

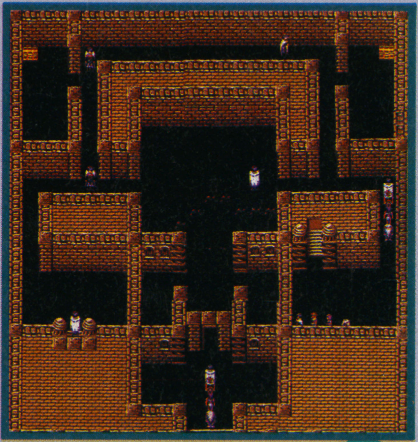
廃　屋

ユールの村の近くにあるちいさな小屋。ここから地下を通って、ジグラットに潜入することができる。ユールの村で大臣にそのことを聞くまでは、ここに来ても意味はない。まずはユールの村へ。

ジグラット

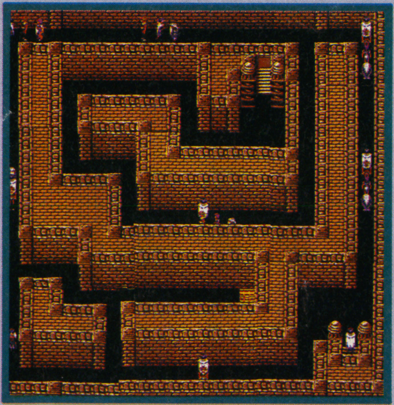
カンホウリュウキが王女を人質にして、斑たちがやってくるのを待っている。倒すとマダラやミロク帝のことを記した九龍文書を読めるぞ。

⬆カンホウリュウキに捕まってしまった王女を助けるんだ。

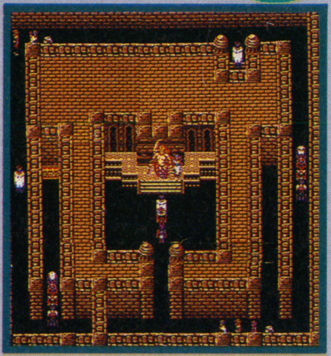


1F

2F



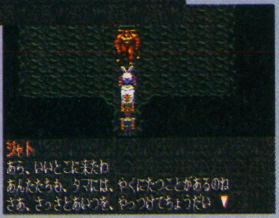
3F



朱の石版を手に入れるんだ

"砂漠のオアシスで、ジャトとその手下の魍魎(もうき)が何かを探していた"という情報を聞いて、斑(はん)たちはこのオアシスの地下水路にやってくる。ここで石版のうちの1枚を手に入れることができるのだ。オアシス近くのアナーフィの村で、地下水路の入り口を聞いていれば中へ入ることができるぞ。この水路の奥では、ジャトが狂ってしまった手下の魍魎(もうき)に襲われている。ジャトを助けるわけじゃないんだけど、この魍魎(もうき)を倒さないと石版は手に入れられそうもないぞ。

➡こんなところに、地下水路の入り口が隠されているなんて……。



➡石版を手に入れるには、魍魎(もうき)を倒さないといけない。

オアシスの地下水路

シューサの町におこる2大事件を解決！

①天文台で賢者ザラスを救出

春、シューサの町を訪れ、北の天文台に行けば、大賢者ザラスに会えると教えてもらえる。ところが斑(はん)たちが天文台にいくと、魍魎(もうき)に襲われたザラスが中に閉じ込められてしまっている。1度シューサの町に戻り、天文台の裏口のカギをもらって救出に向かおう。

②魔術学院を解放

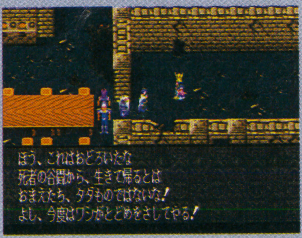
天文台が魍魎(もうき)に襲われるのとちょうど同じ頃、シューサの町は邪悪な神官タローマティに占拠されてしまっている。町の城壁近くにある隠し通路から町に潜入し、魔術学院にいるタローマティを倒すのだ。

死者の谷間から決死の脱出だあ！

シューサの町解放後、事件の裏で糸を引いていた大神官ダハーカを退治するためにファースィー王都へ。斑(はん)たちは僧侶に化けて都に潜入するが、ダハーカに見破られて死者の谷間という場所に落とされてしまう。この谷間から脱出し、その先の古城にいるダハーカと決戦だ！

⬆死者の谷間には、ここに落とされた人々が暮らす村もある。

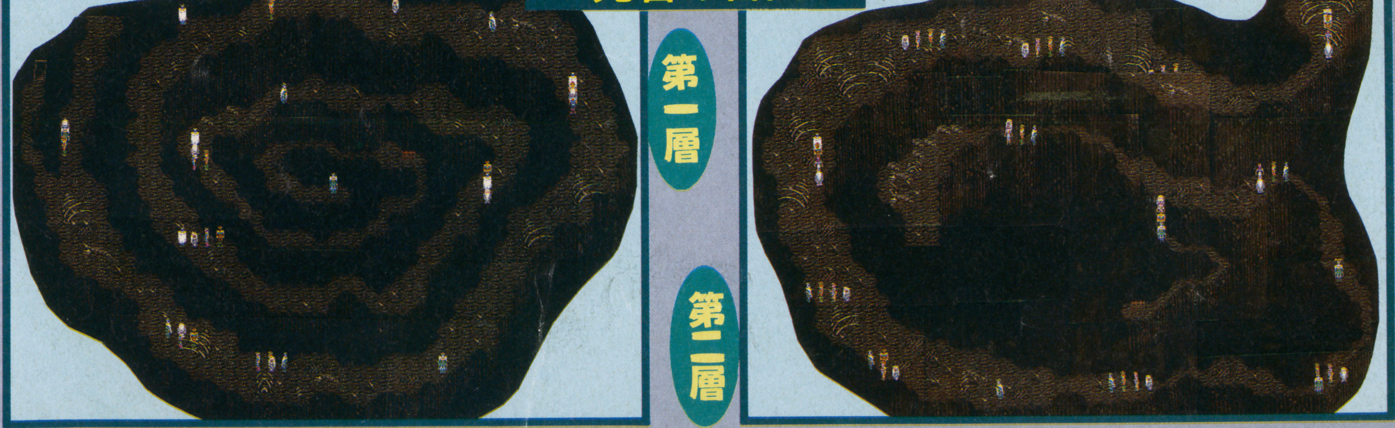
⬇古城でダハーカと決戦だ！　石版の力を使って戦いを有利に展開しよう。



カゲオウを仲間に

死者の谷間を抜けたところにある古城に1人の男が捕まっている。それがカゲオウなのだ。カゲオウもミロク帝と戦う宿命を背負った戦士なのだ。力を合わせダハーカを倒そう。

死者の谷間

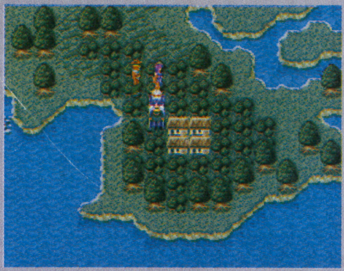


ヤワト国

3つの勢力が争いあう国で石版探しをするのだ

『MADARA弐』の舞台、ヤワト国。といっても統一はされてはいない。ヤワト朝廷、ホウライ幕府、そしてツガルといった3つの勢力が互いに争っているのだ。斑たちが最初に訪れるのは、最大の勢力ヤワト朝廷の中心の畿央。他の国との国境には関所があって通れない。まずはこの畿央周辺を冒険してみよう。この国の実権を握っているのはミロク帝の手先のブンカン。斑たちは甲賀三郎の助けを借りて、このブンカンと対決することになるのだ。

➡畿央の城の入り口には見張りがいる。中には入れそうにないぞ。



➡畿央の東の小さな村が、バサラが住んでる山彦の村だぞ。

ナゾの男、甲賀三郎が登場

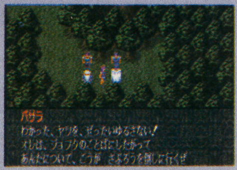
畿央周辺の冒険で、斑たちのガイド役を務めてくれるのがナゾの男甲賀三郎。コイツはバサラの住む山彦の村を焼き討ちにしたかと思うと、ブンカン退治の手引きをしてくれたり、何を考えているかさっぱりわからない不気味なヤツだ。とりあえずブンカンを退治するまでは、訪れる先で甲賀三郎を探して話しかければストーリーは進んでいく

⬆甲賀三郎は斑たちに何をさせようというのか？

甲賀三郎だ

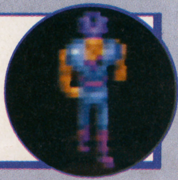
バサラに会える!

山彦の村が焼き討ちにあった後で、雨の木の根元へ行くとバサラにあうことができる。ウマレキヨマリの儀式のおかげでバサラだけが助かったのだ。



バサラが仲間になるぞ

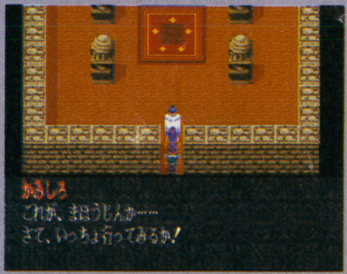
ここでバサラは甲賀三郎への復讐のため、斑たちの仲間に。シャーマン魔法を使える。



空中の城でブンカンと対決だ!

ブンカンがいる空中の王宮には普通の方法では行くことができない。町のなかにいる甲賀三郎に話しかけると、町外れの寺院にホウライ王が作った抜け道があることを教えてくれるのだ。王宮には、ダキニ天帝に姿を変えられてしまったホウライ王がいるが、甲賀三郎がその攻撃を封じてくれる。安心してブンカンとの戦いに専念することができるぞ。といっても、ブンカン自体もかなり手強い相手なのだが。

⬅甲賀三郎が王宮に入る方法を教えてくれる。でも、なんでこんな事知ってんだ、コイツ!?



➡この魔法陣で王宮内にワープすることができるぞ。

ブンカン登場!

バクエンレツジュの魔法を使うブンカンには、火系の魔法は効きにくい。それ以外の魔法か、掌妙勁を使ってダメージを与えてやろう。

関所が通行可能に!

ブンカンを倒すとヤワト朝廷は実質的な力を失ってしまう。関所を守っていた兵士もその務めを放棄して、どこかへ行ってしまうのだ。そんなわけで、以後関所を自由に通過できるようになるぞ。関所の東にはホウライとツガルという国があるけど、ホウライ国の都に入ることはできない。ここはツガルへ向かうしかないぞ。

幕府軍の軍旗を奪い、4枚目の石版を入手!!

幕府軍　斥候の森

関所を越えたら、ツガルの王シシマルがいるらせん城へ行こう。ここにユイマン国のカギになる石版の１つがある。だけど、すぐに石版を手に入れることはできない。南の森にいるリョウメンスクナの軍の斥候を倒し、その軍旗をらせん城に持ち帰らないといけないんだ。斥候の森には魍鬼たちがいる。こいつらを倒して軍旗を手に入れるんだ。

⬅ここに幕府軍が砦を作っているのだ。

➡こいつらを倒して、軍旗を奪い取るのだ。

らせん城で石版を入手

斥候の森の魍鬼たちを倒してらせん城に戻ると、シシマルたちはその間に宿敵リョウメンスクナを倒して祝勝会を開いている。そして、リョウメンスクナに勝てたのも斑たちのおかげだといって、城の地下にある石版を見せてくれるのだ。これでようやく４枚目の石版が手に入るわけだ。

シシマルが仲間入り

石版の選んだ勇者、斑に興味を持ったシシマルは仲間にしてくれと申し出てくる。霊術と治癒法を使うことができるぞ。

長城をこえて、北の果てムクリ族の地へ向かうのだっ！

ロウラン国の火山の洞くつで手に入る青の石版、ランクア王国の廃墟の王宮で手に入る白の石版と合わせて４枚の石版が揃えば、ロウラン国の北にある長城の迷宮を越えられるようになる。長城を越えた先にはユイマン国の入り口があるムクリ族の地が広がっている。

まずはジョフクのところへ！

➡４枚の石版を使う順番を教えてくれる。わからなくなっても何度でも教えてもらえる。

長城の出口には敵が！

長城の出口にはジャトが先回りしていて、そこで眠りについていた魍鬼フシリクトを目覚めさせてしまう。コイツを倒さないとムクリ族の地に入れないぞ。

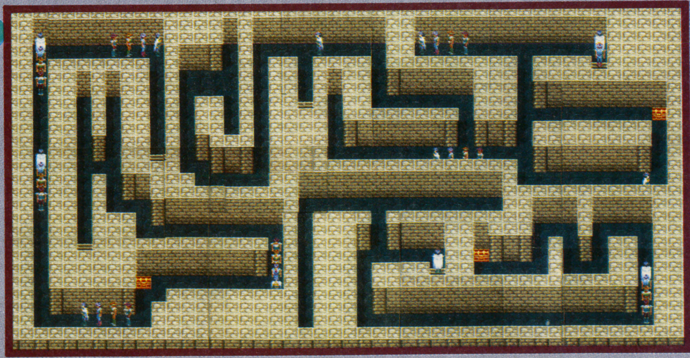
➡長城の入り口を開けるとジャトが……。くそ〜調子のいいヤツめ！

⬆カベの中で眠っていた魍鬼をジャトが目覚めさせてしまう。まったくイヤなヤツだ。

ロウラン国　長城の迷宮

1F

2F



長城の迷宮のなかでも、魍鬼たちはつぎつぎと襲いかかってくる。ここに出てくる魍鬼たちは、ヤワト国の魍鬼たちよりも１ランク上の力を持っているのだ。ヤワト国でのイベントをすべてクリアしても、そこの魍鬼たちにラクに勝てるようじゃないと、長城を抜けるのは難しいぞ。

ムクリ族の地

このどこかに、ユイマン国への入り口があるのだ

ロウラン国の北にひろがる草原がムクリ族の地。このどこかに、最後の石版があるのだ。ここではまず、ムクリ族のキャンプを探そう。ムクリ族の族長の悩みを解決すると、最果ての城の場所を教えてくれる。この城にいる神官サズチが、ユイマン国へ行く方法を教えてくれるのだ。

⬅長城の出口近くの村でひと休み。セーブをするのも忘れずにね。

➡季節ごとに位置を変えるムクリ族のキャンプを探すのは大変だ。

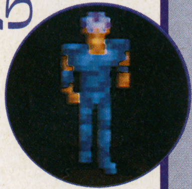
ムクリ族のキャンプに入れてもらおう

ムクリ族のキャンプに入るには、斑が真の勇者であることを証明しなくちゃいけない。ムクリ族の勇者シャガンと1対1で対決して、この勝負に勝たなくてはいけないんだ。斑がレベル40ぐらいないと勝つのは難しいかも。

シャガンと戦え!

⬅この勝負は1対1で戦わないといけない。こいつはツライ!

カオスが仲間入り



キャンプから出ようとすると、カオスが戻ってくる。カオスは、斑たちに迷宮の魍鬼を倒す手助けをしてくれといって仲間になる。

迷宮の魍鬼を倒し、最後の石版を手に入れろ!

カオスを仲間にしたら、草原の東にある迷宮へ。今の族長とその地位を争って敗れたカジャムという男が、魍鬼と化してこの迷宮に棲みついている。コイツを退治すると、5枚目の石版を手に入れることができるんだ。

⬇ついに5枚目の石版を発見。これで、あとはユイマン国の入り口を見つければいいだけだね。

⬆元ムクリ族の勇者とはいっても、今は魍鬼。遠慮せずに全力をつくして戦うしかない!!

最果ての城で神宮サズチに会うのだ

ムクリ族の地の北西には、最果ての城がある。ここでサクヤ姫の神官サズチに会い、ユイマン国への行きかたを聞くのだ。だけど、最初に斑たちが出会うのはカンホウリュウキが化けたニセモノ。カンホウリュウキを倒した後じゃないと、本物のサズチに会うことはできないぞ。

またもカンホウリュウキ

⬆カンホウリュウキを倒したあとに、本物の神官サズチが登場するのだ。

5枚の石版を使って、ユイマン国への道をひらけ!

神官サズチは、ブルカン山の地下洞くつにある祭壇で石版を使えば、ユイマン国への道が開かれると教えてくれる。石版は正しい順番で使わないといけないので、サズチが教えてくれる順番をしっかりメモしておいたほうがいいぞ。祭壇のところまで行くと、またしても魍鬼が斑たちのまえに立ちふさがる。こいつを倒してユイマン国へ行くんだ。

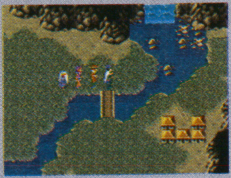
⬆サズチに教えられたとおりの順番で石版を使っていこう。

⬇ここでもジャト登場! ユイマン国へは行かさないぞ。

ユイマン国

サクヤ姫の導きで三種の神器を探す旅に……

女神サクヤ姫の国、ユイマン国。ここで斑は、すばるを助けるにはダキニ天帝を倒さないといけないことを教えられる。そして、そのために必要な三種の神器を探す旅に出かけるのだ。



⬆地底に地上と変わらないような世界が……。だけど、ここは地上で死んだ人たちも暮らしているのだ。

⬇ジャトたちは、この国に入ることができないのだ。これで少しは落ちついて冒険できるかもね。

⬆三種の神器を探して、ときには地上へ戻ることもある。だけど、自由に地上と行き来はできないのだ。

亡者の塔をクリアしてユイマン国へ

地下洞くつの祭壇を抜けると大きな川がある。この川を渡るには、亡者の塔へ行って、魍鬼になってしまった亡者の魂を、川の渡し守のところへ連れていかなければならないのだ。

⬅この魍鬼は、ユイマン国へ行くはずの亡者が、地上に未練を残していたために魍鬼になってしまったんだ。

ミナカタの村でサクヤ姫とすばるに再会

ユイマン国の西にあるミナカタの村。ここの神社にサクヤ姫が住んでいる。ここで斑は、ようやくすばると再会することができるのだ。だけどサクヤ姫が救い出すことができたのは、すばるの魂だけ。すばるの体はダキニ天帝の復活に使われてしまったために、それを取り戻すためにはダキニ天帝を倒すしかないのだ。サクヤ姫にダキニ天帝の倒しかたを聞くと、それには、三種の神器が必要なことを教えてくれる。サクヤ姫の導きにしたがって三種の神器を探し出そう。

⬅サクヤ姫に三種の神器がどこにあるのか教えてもらおう。

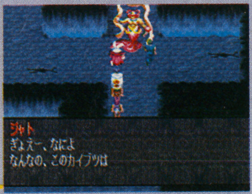
⬆ようやくすばると再会。でも肉体がないってことは、もしかして幽霊!?

➡この国はフヨウの故郷。だから、ユイマン国の名まえだけは覚えていたんだね。

三種の神器を手に入れるのだ

ヤタノカガミ

最初の神器ヤタノカガミは、ユイマン国の北にある滝の裏の洞くつにある。神器を守る魍鬼トウレイヒを倒して、ヤタノカガミを手に入れよう。



ニサカニノタマ

ニサカニノタマは、ユイマン国の南の塔で最上階にある石像の首にかけられている。この石像の正体は魍鬼エンガヒで、ニサカニノタマを取ると襲いかかってくるぞ。

クサナギノツルギ

最後の神器クサナギノツルギは、ヤワト国の恐山にある。ニサカニノタマで恐山頂上への道を開き、魍鬼フウエンヒを倒してクサナギノツルギを手に入れるんだ。

古城の邪神を倒し、地上へむかえ

三種の神器すべてを手に入れ、ミナカタの村へ戻ると、地上への出口に建っている古城が邪神ケツショウコクヒに占拠されたという報せが…。

⬆なんだか大変なことになってきたみたいだぞ。

⬇クサナギノツルギには、そんな力があったのか!!

邪神ケツショウコクヒと戦うのだ

サクヤ姫は、ケツショウコクヒとの戦いにクサナギノツルギを使ってみるようにと教えてくれる。ツルギを使えばパーティ全員の力を合わせて巨大なマダラの力を生みだし、大きなダメージを与えることができるのだ。ケツショウコクヒを倒したら、そのまま古城を抜けて、地上へ向かおう。ダキニ天帝との決戦が待っているぞ。

⬆“神”というだけに、とんでもないパワーを持っているケツショウコクヒ。でも、こいつを倒せないようじゃダキニ天帝に勝てない。

コーサラ王国　王宮に眠るダキニ天帝を倒すのだ！

王宮のそばにあるタタラの砦（とりで）でバツのひさごをもらって、コーサラ王宮へ。王宮の中心部でまゆを作っているダキニ天帝と戦うのだ。もちろん、クサナギノツルギの力を使って戦わないと、ダキニ天帝には勝てないのだ。

⬆地上に戻った斑（はん）たちのもとに、タタラの使者の男がやってくる。

⬇タタラの砦（とりで）で、ダキニ天帝と戦うための準備をすませておこう。

⬅まゆから出てきたダキニ天帝は、まだ完全ではない。これなら勝てる。

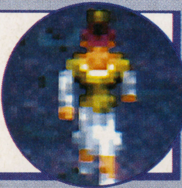
現代・東京　しかし、戦いは続く…

ダキニ天帝を倒すと、斑（はん）とすばるは東京へ戻ってくる。だけどミロク帝を倒さないかぎり、真の平和は戻らない。2人は再び異世界へ行くため町はずれの神社へ向かう。

⬅神社の南の森にストーンサークルが…。ここから異世界へ戻るんだ。

すばるが仲間に

東京へ戻ってきたところで、ようやくすばるを仲間にすることができる。数々のシャーマン魔法と治癒（ちゆ）法を使いこなして、斑（はん）の冒険を手助けしてくれる。



谷間の隠れ里　そしてまたもや異世界へ…

神社の魍鬼（もうき）を倒し、森の中のストーンサークルでヤタノカガミを使って、2人は再び異世界へやって来る。谷間の隠れ里の古い神社のまわりに新しい村が出きていて、ここで2人はサクヤ姫に再会するのだ。サクヤ姫は、ミロク帝が夢幻郷という異次元にいると教えてくれて、そこへ行くためのカギもくれるんだ。

⬅サクヤ姫にもらったカギで関所の扉を開けて夢幻郷へ。

➡カンホウリュウキが斑たちに最後の戦いを挑んでくる。

夢幻郷　最終決戦は異次元の世界で!!

3つの大きな島と小さな島がある世界。このうちの小さな島にミロク帝がいる塔があるのだ。だけど、真ん中の小さな島に渡るためには、それぞれの島にいる魍鬼（もうき）のボスを倒さないといけないんだ。

⬅夢幻郷には、死んだ人たちの魂が暮らしている村もある。体力回復もちゃんとできるぞ。

➡地殻（ちかく）変動だ。これで島々がひとつの大きな島になって、ミロク帝のいる塔へも行けるようになる

アンダカ

3体の魍鬼（もうき）のボスのうち、最初に戦うのが、このアンダカ。海底の王宮で斑（はん）たちと戦ったやつの亡霊だ。

ダハーカ

こいつとブンカンはどちらを先に倒してもかまわない。だけど、こっちを先に倒すほうがラクかも。

ブンカン

こいつもヤワト国で戦ったブンカンの亡霊。3体のボスは、どれも最初に戦ったときより強くなっている。

ミロク帝が待つ塔へ

3体のボスを倒すと、地殻（ちかく）変動が起きて島がひとつになり、ミロク帝の塔に入れる。塔の入り口にいるキリンに体力を回復してもらったら、あとはミロク帝と対決するだけだ。

⬆ついにミロク帝と対決！　こいつを倒さないかぎり、世界に平和が訪れることはない。全力でぶつかれ！

★どんなに暑くても、ウラワザだけは忘れずに！

電撃ウラワザEX

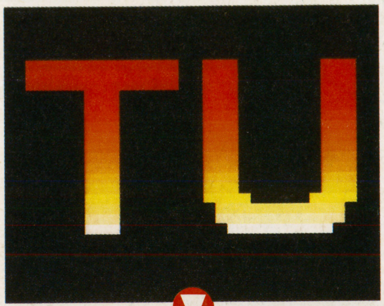
ストリートファイターⅡターボ

SFC

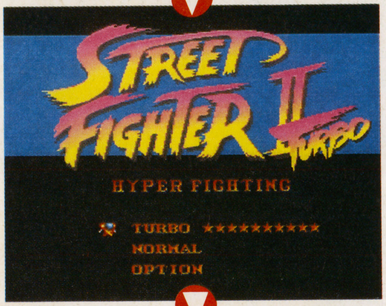
スーパーターボモード

発売されて1か月、そろそろ最高レベルをクリアはできたかな？　もうターボはばっちり極めたぜって言ってるキミ、そんなキミにこのウラワザを送ろう。まずタイトル画面になったら、「ターボ」のロゴが現れている間に、Ⅱコンで✚下、Ⓡ、上、Ⓛ、Ⓨ、Ⓑ、Ⓧ、Ⓐと入力するのだ。コマンドは前作の同キャラ対戦と同じだから分かりやすいよね。ただし「ターボ」の文字が出現し終えるまでの時間はとても短いので、素早く入力しないといけないぞ。それで、見事コマンドが成功するとどうなるか？　なんとターボのスピード調整の星を、最大10個まで増やすことができるのだ。通常でも最大4個まで、しかも4個の状態ですら手に負えないくらい速いのに、これを最大の10にしたらもう大変。まさに目にも止まらぬ超高速バトルがくり広げられることになるのだ。このモードでのクリアは、ハッキリ言ってかなり厳しいぞ。前号で紹介した必殺技封印コマンドといい、今回のスーパーターボコマンドといい、カプコンの用意した挑戦はあまりにも過酷だ。でも、これらを極めてこそ真のストⅡターボマスターと言えるのではないか？　特にこのスーパーターボモードでは、最初は何が起こったのか分からないうちにやられてしまうことも…。

東京都　仮名にしてねクン



⬅この画面で、「ターボ」の文字が出終わる前にコマンド入力だ。時間は短いので気をつけよう。



⬅星の数がなんと10個まで増えてしまう。最大速度はまさに恐怖としかいいようがないくらいだ。

⬅スーパーサ○ヤ人もびっくりの、超高速バトル！　ついにターボはマッハを越えたか？

ストリートファイターⅡターボ

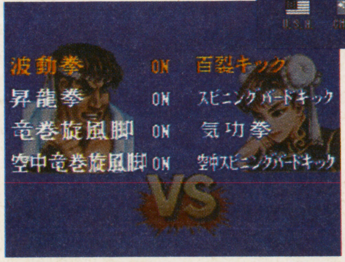
SFC

必殺技を自由にON／OFF

まずはVSモードを選択。そしてハンディキャップ&ステージ選択画面で、Ⅱコンを使って✚下、Ⓡ、上、Ⓛ、Ⓨ、Ⓑ、Ⓧ、Ⓐと入力しよう。すると画面が切り替わり、名付けて「必殺技切り替えモード」が登場するのだ！　このモードは、キャラの各必殺技ごとにON／OFFを決められる、つまり「昇龍拳は使えるけど波動拳は使えない」という設定が可能なスグレモノだ！　これならよりハッキリとしたハンデがつけられるよね。なお、1度コマンドを入れた後なら、Ⅱコンのⓩを押すだけでいつでもこのモードに入ることができるぞ！

京都府　古賀隼人クン

⬆この画面でコマンドを入力しよう。しかし前作の同キャラコマンドの応用で、ここまでできるとはねぇ…。



⬅こんな画面が出れば成功だ！　竜巻と空中竜巻も別々に設定できるのがイカスゥー！

ウラワザのハガキは、SFC、FC、GB、PC、MDなんでもOK!!

ファイナルファイト2　SFC

最近のハヤリ!? 同キャラプレイ

2人プレイの時、同じキャラで戦いたいというワガママなキミに、とってもナイスな同キャラ協力コマンドを紹介しよう。タイトル画面で✚下、下、上、上、右、左、右、左、Ⓛ、Ⓡと入力し、バックが黒から青に変化すれば成功だ。2Pプレイを選択すれば、同じキャラを選択することが可能なのだ！　これでマキ2人を操作すれば、華麗なる戦いを味わえること間違いなし！　また、2人でハガーを選択すれば、マッチョで熱（くるし）いバトルを楽しむこともできるぞ。

青森県　有田操クン

➡この画面で入力。バックが青ってのがストⅡっぽい。

➡キャラ選択でカーソルが重なる！　うれしぃーっ。

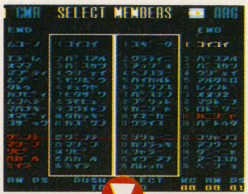
⬆マキマキ！（つまみ枝豆ロ調）　しかし赤マキに青マキとは、まるで早ロ言葉みたい。よーし、青マキは俺のモノだ！（バカ）

スーパーフォーメーションサッカー2　SFC

同じ選手が11人!?

最初にオールスターで対戦を選び、1Pはチームに入れる選手を選ぶ。最後に増殖したい選手のいる国で「END」にして、その後「EXIT」で再び選手選択画面を出す。次に2Pはどれでもいいので、ファイルのデータをロードしよう。1PがⓎを押して、もう1度選手選択を行うと、なんと増殖したい選手を再びチームに入れることができるのだ！　これを何回も繰り返すと、キーパー以外の全てのポジションが同じ選手で構成されたチームが作れるぞ。これなら夢のマラドナ10人チームも作れてしまう。でも同じ顔が10個もあるチームなんて、考えただけでちょっと恐いけど。

鹿児島県　桂歌丸ファンクン



⬅増殖したい選手はカズクン。本当に増えるのかなぁ？　少し心配。

⬅まず2人。これを繰り返せばいいのか。よし頑張ろう！

⬅カズクンが10人に！　実は彼らは10人兄弟(?)なのだ。ちょっと恐い。

ストリートファイターⅡターボ　SFC

スピニングでタイムストップ！

春麗のスピニングバードキック（以下SBK）を使ったバグ技発見！　SBKを出した瞬間から✚下でタメをつくる。そして空中にいる状態でSBKのコマンドを入力すると…。な、なんと春麗の回転が止まり、空中に浮いたまま着地しないのだ！　しかもこの状態で時間切れになると、ゲーム続行が不可能に！　このワザはターボモード、ノーマルモードのどちらでも試すことができるぞ。でも空中SBKだとできないみたいだ。また、この状態を解除するには、春麗に攻撃を当てればOK。対戦でこのワザを出して、相手をビックリさせようぜ！（でも危険）

東京都　ダルシム充輝クン

⬇2度目のスピニングを出すタイミングがちょっと難しい。練習が必要だ。

⬆時間切れなのに春麗は宙に浮いたまま。どうしよう…。そうだ、服を脱がしちゃえ！（超バカ）

スペースバズーカ　SFC

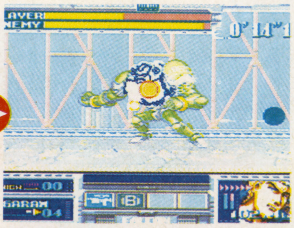
エクストラモード

タイトル画面の時にコントローラの㋝とⓁを同時に押して、試し撃ち画面に変われば成功だ。あとは普通にゲームを選択してスタートする。バトルゲームを選ぶと出ないはずのレベル表示画面が現れ、ここで自分の好きなレベルを選んでゲームを始めることができる。またタイムトライアルを選ぶと、敵と戦う順番が変わり攻撃が激しくなっているのだ。「このゲームは俺にはちょっと簡単過ぎるぜ。もっと強い敵は出ないのか！」と言っている君は、このワザを絶対試して欲しい。敵の強さはハンパじゃない強さなのだ！

埼玉県　小林一馬クン

⬆まずタイトル画面で㋝とⓁを押すのか。よし、ポチッとな。

⬆これがバトルゲームの選択画面か。とりあえずレベルを決定しよう。うーん、ちょっと悩む。



⬆敵の攻撃がハンパではない。気合いを入れて攻撃をしないと、負けるぞ。うぉぉ！　も、燃えるぅ～。

ウラワザの友

どーも、最近暑さにヤラれて耳から脳ミソが解け出したチーズです。突然だけど皮がムケた。でも○○○の皮じゃないぞ。この間、海へ遊びに行って日焼けして、それで腕と首の皮がムケだしたのだ。しかし、海へ行くと気分が良い。幼い頃から海の側で育ったせいか夏になると海がすごく恋しくなる。これを書いていたら、また海へ行きたくなった。今度の週末に行って来るかな？　：浅

ウラワザのハガキは、SFC、FC、GB、PC、MDなんでもOK!!

ブレス オブ ファイア　SFC
ピンクもあるでよ

以前「春麗のグラフィックが見られる」というウラワザがあったけど、このワザはそれの応用。やり方は、闇の街の手品師の家で手品をしてもらって「そちらを見ますか?」の問いに24回「いいえ」を選んだあとに「はい」を選ぼう。するとピンクの服を着た春麗が百裂キックをするグラフィックが表示されるのだ！　このぶんだと白い春麗もいるのかな?

和歌山県　森中善郎クン

ゼルダの伝説　GB
釣堀でバグっちゃう

釣堀で釣りが終わると「もっとじょうねつをもたないとだめだよ！」とメッセージが出るよね。その時にⓈ、Ⓢ、Ⓐ、Ⓑを同時に押してセーブ画面にする。次に「やっぱりつづける」を選んで再びゲームを始めると、釣堀を歩くことができるのだ！　しかも水かきを持っていると泳げるうえ、画面をスクロールさせるとバグ画面になっちゃうぞ。

静岡県　二階堂　高志クン

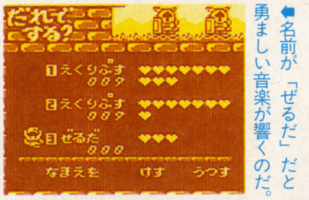
ゼルダの伝説　GB
草の見分け方

フィールドには切ると落し穴が現れる草がたくさんある。切った後に落ちて悔しい思いをしないように、少し素晴らしいワザを教えてあげよう。まずブレスレットを装備する。それだけでOK！　落し穴の上にある草は、なんと抜くことができないのだ。これを利用すればフィールドのささいな場所でハートを減らさないですむぞ。

東京都　シルビンクン

ゼルダの伝説　GB
音楽が変わる

名前を「ぜるだ」と入力してみよう。高々と効果音が鳴り響き、その後プレイヤー選択画面にすると音楽が変わっているのだ。名前を入れるだけで音楽が変わるなんて、さすがセルダ姫。ゲームの顔はやっぱり彼女?



⬅名前が「ぜるだ」だと勇ましい音楽が響くのだ。

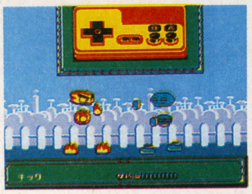
徳島県　オラオラクン

ゼルダの伝説　GB
マリンの隠れた才能

マリンを仲間（?）にして、メーベの村にあるクレーンゲームのお店に行く。すると彼女がわがままを言い出すので、ゲームをさせてあげよう。すると彼女がクレーンを動かし始めて、店員さんを釣り上げてしまうのだ。で、店員さんが降りて来ると「オメーさては…プロだな!?」と怒られてしまう。マリンの才能は、歌を唄うだけではなかった。さすがヒロイン、芸が細かい。

神奈川県　大月ケンヂクン

ジョイメカファイト　FC
操作モードで操作



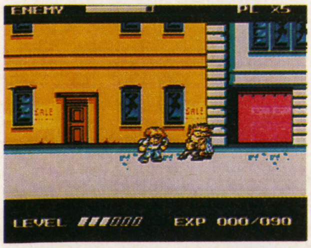
➡操作できる敵はザコになる。他は無理だ。

マニュアルモード内にある操作モードで、ザコ相手に必殺技の練習をしているとき、Ⅱコンを使って敵のザコを操作できるぞ。しかも、操作モードだから体力を気にせず戦い続けることができるのだ。

東京都　残業無しクン

マイティファイナルファイト　FC
いきなりレベル3から

このゲームの攻略に重要なのはキャラのレベル。コーディーとガイはレベル1からスタートするが、これをいきなりレベル3にしてしまうワザを紹介しよう。まずはレベル3でスタートするハガーを選択。スタートしたらスグにゲームオーバーにしよう。そしてコンティニューをして、コーディーかガイに選択しなおす。するとハガーのレベルがそのままコーディーたちに受け継がれ、戦闘が有利になるのだ！　しかし、コンティニューを1回消費するから、このワザが得か損かは判断が分かれるところだ。



⬆これで序盤の敵は楽勝！　必殺技もスグ使えるようになるし、こりゃイイやね。

岐阜県　坂東悠里クン

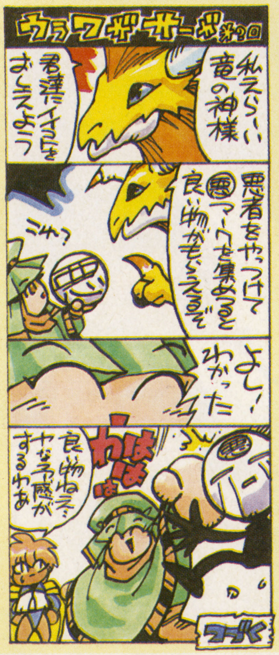
獲得賞品一覧表なのだ!

- **光の賞：12000円分のおもちゃ券**　光竜「アーギャ」：光を治める聖なる竜。神に近い。
- **天の賞：8000円分のおもちゃ券**　天戦士「バビロン」：神族さえ恐れる斬魔剣を持つ。
- **地の賞：6500円分のおもちゃ券**　地導師「アニャン」：大地の力を操る僧侶的存在。
- **霊の賞：4500円分のおもちゃ券**　霊魔導師「ルシファ」：呪文ならなんでもOKの魔人。
- **闇の賞：3500円分のおもちゃ券**　闇王「グノース」：永い封印のため記憶を失った巨人。

ウラワザのハガキを送ってくれ!

ゲームをしていてアヤシイと思ったら、そのワザのやり方の確認方法を我らゲーマーチームに分かるように書いて、ハガキかFAXで送ってくれ！　図があるといいぞ。SFC、FC、GB、MD、PCなんでも受け付けているぞ！　君にたのんだ！

〒101　東京都千代田区神田神保町2-22-11
カンナビル「電撃SFC」ウラワザ係
FAX03-5276-2217



ウラワザの友

CMの話。最近見たCMで印象デカイのは「味ポン」。「ミツカンで味ポン」を「耳つかんで足ポン」とする強引さを、西田敏行と岡本夏生の明るさでカバーしてるのがバカバカしくてイイぜ。逆にやめてほしいのが、「パッとさいでりあ」！　一家全員が小林亜星の顔っていうのは見てて恐い。ちなみに俺のいた小学校に亜星の親戚という教師がいたが、こともあろうに少（以下検閲により削除）　：中

電撃クリニックEX

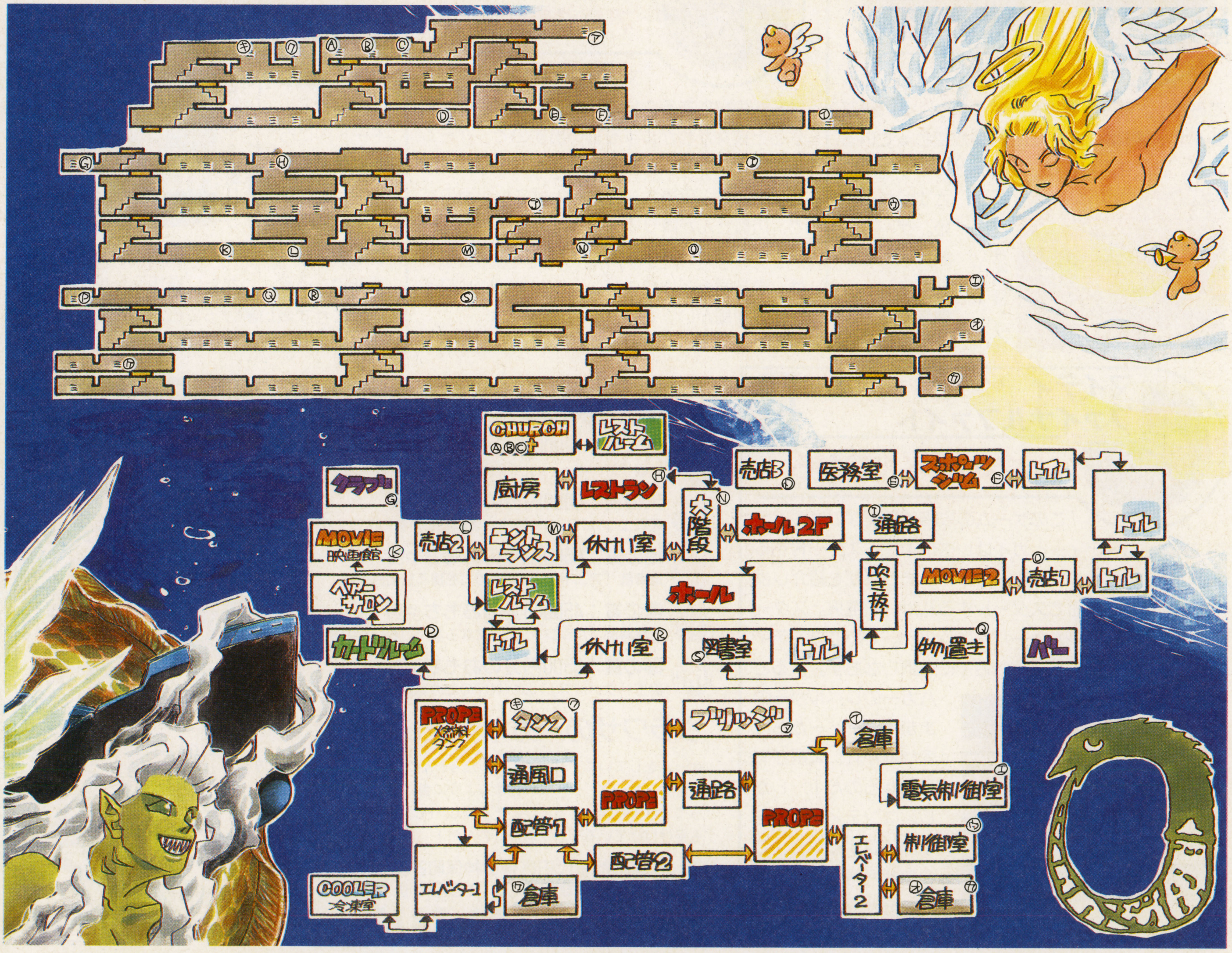
隠れた名作と名高いセプテントリオンから、船内マップを大公開！　待ってた甲斐があるってもんだね！

セプテントリオン

担当　ほやへ田島

脱出の手引き

さて、このゲームの目的はたったの一つ。それは、「生きのびて、脱出する」こと。その気になれば、たった１人で逃げることも可能なので、取り合えずエンディングを見るだけなら簡単だ。もちろん、自分だけ逃げるのと大勢の人を助けるのでは、かなり違ってくるけどね。そこで、今回はマップを大公開！　もうこれさえあれば言うことないでしょ。気をつけることは、船は常に揺れているということだ。普段通れなくても船の傾きによってよじ登れたり、逆にさっき通った道に戻れなくなったりするぞ。あと、転覆後は上下逆さまになっているから注意。



MAPイラスト・TOM

クリニックEX

ゲームの友

僕はゲームに腹が立つと、マシン本体を攻撃する癖がある事は前に書いた。今までＦＣ２台（ファイアーエムブレムの時）と、ＳＦＣ１台（オウガバトルの時）を壊してきたが、最近ネオジオが危ない。特にＷＨ２の不条理な敵の強さに怒りまくり、ついに本体を振ったら中でカラカラと音がするようになってしまった。うーん、サムライスピリッツを買ったら、今度こそ危ないカモ。　：田

●キミは、スペシャルエンディングを見たか？

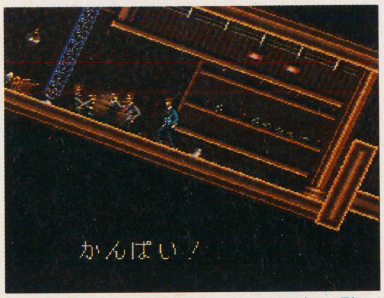
このゲームに秘められた、スペシャルエンディングを見る条件は3つ。「各主人公ごとの最重要キャラを連れている」、「総得点（下記参照）が25点以上ある」、そして「生きて脱出する」ことである。これらさえ満たしていれば最高のエンディングを見ることができるワケだが、最重要キャラはともかく総得点で25を上回るのがなかなか難しいのだ。その点については下を参照してもらいたい。で、最重要キャラに関しては、右に表でまとめといたからそれを参考にして捜しまわろう。みんな、割と簡単な所にいるからそう難しい作業ではないハズ。ちなみに最重要キャラを殺すと……。

最重要キャラ表

主人公	最重要キャラ
キャプリス	エイミー
レドウィン	ハリー、ステラ
ルーク	イスメイ
ジェフリー	アデラ

●人間の価値

このゲーム、人間様に価値が付けられている。助けた人の価値の合計が総得点になるので、なるべく価値の高い人間を助けよう。パーティは7人までだから、右の表を見ながらよく考えて編成しよう。価値の低いヤツは見捨ててしまうのが一番速い。非道な行いだけど、そうしないと最高のエンディングには遠くなってしまうのだ。それにしても助ける人間に対して点数を付けるなんて、よく考えたらすごいゲーム…。



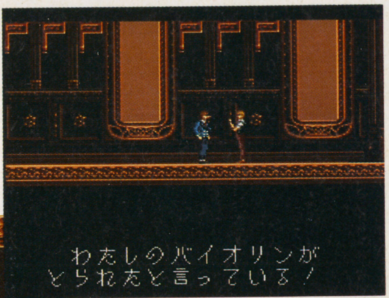
⬆例えばこの酔っぱらい。価値が低いから、きっとろくでもないヤツに違いない。無視、無視。

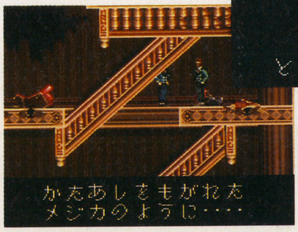
名前	点	名前	点	名前	点
テンダー	3	リチャード	3	バーバラ	5
エイカーズ	2	ミラー	3	アラン	4
アデラ	4	アリー	8	ジャック	5
キャスリン	6	アンナ	6	エイミー	4
フランソワ	4	フランク	3	イスメイ	2
クーパー	2	ミッシェル	3	ネルソン	3
パメラ	4	アンジェリカ	4	ラットラー	2
ステイシー	4	ケイト	6	ジェフリー	4
ペインズ	3	ヘンリー	2	ハリー	4
レイトン	2	クレイバー	3	ステラ	4

隠しイベント情報

船内に残っていられるのは、泣いても笑っても60分。この短い間にも、沢山の人間模様が織り成されているのだ。例えば、礼拝堂で嘆いているミッシェル。彼にバイオリンを渡して仲間にした後、クラブで泣いている女性に話しかけると彼がバイオリンを奏でて話をつけてくれるのだ。また、通路にいるエイカーズをつれて船員キャビンに入ると、船員同士がうだうだと喧嘩を始めるぞ。特に主人公がルークだと、話がもつれて圧倒的にタイムロスしてしまうのだ。さらに、ルーク以外で始めて、転覆直後に船首の甲板に行くと、なんと主人公の１人ルークに会うことができるぞ。他にも、全部紹介しきれないくらい沢山あるので探してみよう。彼らを見てると本当に生きた人間たちのように思えてくるハズ。スペシャルエンディングを目指すより、こうした人間の有様を見ている方がはるかに面白いのだから、本当に不思議。

●たった60分の中にも、様々なドラマがある。





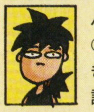
⬅大階段で声をかけてくる男。どうやら恐怖のために錯乱しているらしいぞ。

⬆バイオリンをなくして悲しんでいるミッシェル。そんなことで悲しんでいる場合か？

ハッカー電撃隊参上！

★びいず羽岡

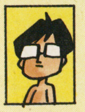
電撃隊長：26歳
SPG、SLG、なんでも好きなただのバカ。



バンドとオ○ニーが好き。電撃各誌に登場。

★ほやへ田島

ザコ・新作係：23歳
本誌ライター兼もっとネオジオを応援しようよの会会長。



でもゲームの腕は電撃隊中最低。

●電撃隊とは…

電撃隊とは、ゲームのために命をかける、大馬鹿野郎どもで結成されている。読者からの質問にはキッチリ答えたい！　と思っているらしいぞ。

★チーズ浅田

ザコ・掃除係：23歳
TRPGが大好きなただのヲタク小僧。でも

普通のヲタクにはない無駄な明るさが売り。

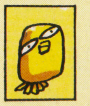
★バオウ中里

ザコ・管理係：21歳
格闘からRPGまでなんでもOKの不幸なゲ

ーマー。JBカリヤとは馬談義に花が咲く。

♥しろー大野

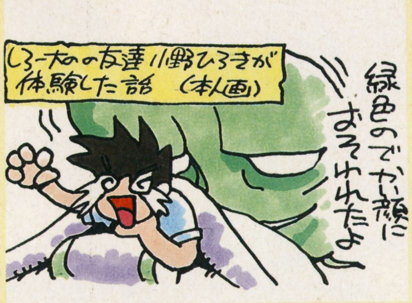
電撃隊のドレイ、イラストレーター兼漫画家。本人の名誉のために、



言っておくが電撃隊のメンバーではない。

電撃隊 マッハでGO!
こりゃいや～ん

夏だ。みんなゲームな毎日をおくっていることと思う。オレがまだ、夏休みをエンジョイしてた頃は、ＴＶゲームなんて無かったからなぁ。ピンボールや平安京エイリアンやドンキーコングを電子ライターで…おっと、そんなことはどうでもいいのだ。チャンス！　今の中学生、高校生（いや、若者ならなん歳でも可）はどんなふうに夏をゲームしてるのかレポート募集！　自分のこの夏のゲームな毎日をレポート用紙３枚以上に書いて、編集部まで送りなさい。優秀者は電撃隊名誉会員（なんか特典があるのか？）に任命し、何かしてあげます。うれしいぞ。きっと。ダショ？　　：羽



ハガキをちょうだいな！

〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11
カンナビル「電撃SFC」クリニック係

クリニック採用者には500～1000円分のおもちゃ券！誰にいくらかは、届いてからのお楽しみ！

ゲームの友

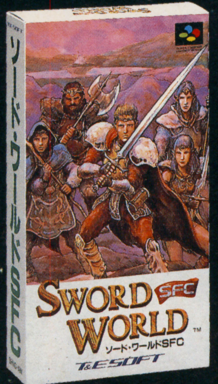
ハガキが欲しい。最近Ｑ＆Ａスペシャリティーやってないから忘れてるかもしれないが、このコーナーでは読者様からのハガキを大募集中です。ゲームの質問、電撃隊、しろー大野先生へのファンレター、イラスト、その他なんでもください。採用された人（ウラワザは別規定）にはなんと500～1000円分のおもちゃ券をプレゼント！　頼むよぉ。おくれよぉ。オーレーオレオレオレーＪリーグ。　：羽

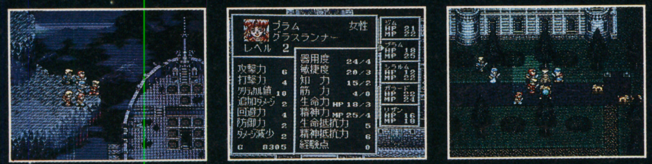
T&ESOFT
SWORD WORLD SFC™
ソード・ワールドSFC
もう、誰も逃げられ

ない。

喜びがある、驚きがある、ときめきがある。
怒りがある、愛がある、悲しみがある。
そして、とても大きな感動がある。
ソード・ワールドSFC。
このシナリオからは、誰も逃げられない。

志茂田景樹・WINK





日本史上、最高のテーブルトークRPGを原作に誕生。
だから、●シナリオが面白い。●キャラの成長が楽しい。●バトルが奥深い。
※原作文庫本の売り上げ総数、国内最高の300万部。

大好評発売中、壮大な冒険ファンタジーへ今こそ旅立て！

■スーパーファミコンソフト 12M＋バッテリーバックアップ 標準価格9,800円（税別）

©1993 T&E SOFT/グループSNE

株式会社ティーアンドイーソフト ユーザーサポート専用テレフォン 052-773-7757 新製品情報テレフォンサービス 052-776-8500

SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
スーパーファミコンは任天堂の商標です。

スーパーファミコン®

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

セイント
聖RPG 堂々登場!!

AQUTALLION™

アクタリオン

限定発売につき
予約受付中

★新感覚、2パーティー制でロールプレイングゲームに新たな世界がひろがる！

★強力な合体魔法により、戦闘の幅がこれまでになく厚くなった！

アクタリオン求人キャンペーン
採用者発表

兵庫県・蓮尾裕美　愛知県・水野恵太
北海道・大沢未央　大阪府・杠　剛
栃木県・岡部　寿　大阪府・川田満久
京都府・閑田　学　東京都・荒木佑介
埼玉県・芳賀涼子　鹿児島県・白石由美子
(敬称略)

以上、10名の方々には奨学金を贈呈します。
※アクタリオン求人係にたくさんの御応募ありがとうございました。当社の発行しているテクモランド通信その他で公募致しましたが、この度採用者の方々の住所と名前を発表させて頂きます。

11月5日発売
希望小売価格
8,900円(税別)

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

TECMO PRODUCTS

販売元　テクモ株式会社
〒102 東京都千代田区九段北4-1-34
発売元　テクモソフトプロダクツ株式会社

☎テクモ ホットライン 03(3222)7550

© ㈱企画者104 ©TECMO SOFT PRODUCTS, LTD. 1993

SOFEL
スーパーファミコン は任天堂の商標です。
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
実戦感覚!!体験!!
プロボクサーのパンチ!!
新感覚ボクシングゲーム
鬼塚勝也
スーパーヴァーチャルボクシング
〜真拳闘王伝説〜
12月発売予定!!
予価8,900円(税抜)
監修 鬼塚勝也

モンスターメーカー、
ついにスーパーファミコンに
登場!!
ファンタジーロールプレイングゲーム
モンスターメーカー3
光の魔術士
©翔企画／遊企画／九月姫
11月発売予定!!
予価9,800円(税抜)
SOFEL
株式会社ソフエル
〒101 東京都千代田区外神田3-11-2 ロックビル

HUMAN ENTERTAINMENT
HUMAN
ヒューマン株式会社
〒180東京都武蔵野市吉祥寺南町4-4-13
ＴＥＬ.0422-70-7000　ＦＡＸ.0422-70-7790
大阪支店
〒532大阪市淀川区西中島4-13-24花原第三ビル8F
ＴＥＬ.06-886-0400　ＦＡＸ.06-886-4776

JOQR 文化放送
｢WEEK END KISS｣DJ・U2 ROCKET
土曜　深夜1：30〜2：00
絶賛放送中　　提供　ヒューマン株式会社

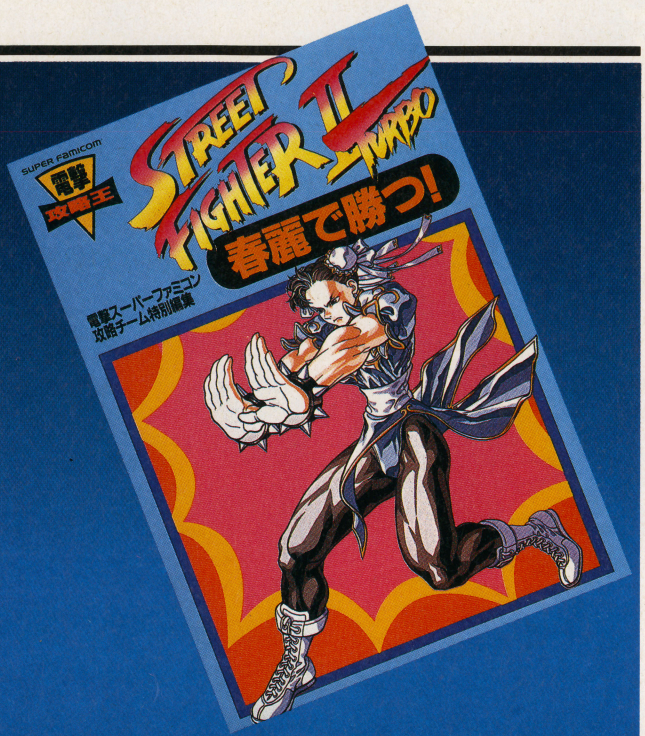
■ヒューマンテレホン通信
東京0422-70-7796　大阪06-886-3465
（毎月1日／15日に内容が変わります）

■ゲームに関するお問い合わせ
0422-70-7798
（月〜金曜の午後2時〜6時）

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
本物に触れる。
サミー工業はパチスロのパイオニア…だから本物が作れた。
実在マシン5機種を徹底解析！
ミスターマジック（サミー工業）
幻の名機・アラジンゴールド（ニイガタ電子）
スーパーバニーガール（オリンピア）など
人気パチスロ機をラインアップ。
パチスロを知る「入門モード」
台が分かる「攻略モード」
台を見分ける「実戦モード」
実戦！
パチスロ攻略シミュレーションゲーム
パチスロ必勝法！
新発売！
SUPER Famicom
スーパーファミコンマウス対応
©SAMMY 1993
サミー工業株式会社
〒170 東京都豊島区東池袋2-23-2
TEL:03-5950-3760
Sammy サミー
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

究めつけのスーパー攻略ブック

電撃攻略王



春麗で勝つ!
ストリートファイターIIターボ

四天王で勝つ!
ストリートファイターIIターボ

電撃スーパーファミコン攻略チーム特別編集

B6判 64P（オールカラー） 定価各580円（税込）

絶賛発売中

©CAPCOM 1991,1992,1993 All Rights Reserved.

※スーパーファミコンは任天堂の商標です。

発売／主婦の友社　発行／メディアワークス

ご注文はお近くの書店へ

お問い合せ●03・3294・1137（主婦の友社営業部）
内容についてのご質問は03・5276・2433（メディアワークス編集部）

D・PARADISE

電撃パラダイス

Hey, Guys! 今夜から始まったこの“電撃パラダイス”では、キミのために右のようなステキなプログラムを用意したぜ!! あとはキミのお気に入りの番組にTune it on! Shall we go to the PARADISE!

PROGRAM

D・NET……P141
チョコボ日記……P142
スライム王国……P144
ストII野郎Aチーム……P146
電撃SPORTs……P148
世界征服組合……P149

D・NET OPEN

ではここで、ニュースをお伝えいたします。今までその存在を知られることなく、極秘に研究開発を進めていたＤＥＮＧＥＫＩマルチメディア総合研究所は、このほど近未来型通信マシン、Ｄ・ＮＥＴを発表しました。これは、電撃スーパーファミコン編集部の人間の生の声をダイレクトに伝えるために作りあげられた通信ネットワークシステムの中核を成すものだということです。このニュースを聞いた街の人の声は、「あのスケルトン甲田さんのレビューを読めるなんてうれしいです。私、昔からファンでした」「メガデン梅田さんをはみ出しコーナーからそこに昇格させてあげてください。お願いっ！」「小坂さんの顔を見たいので出してください」と、なかなか期待も大きいようですね。しかし中には、物部憲三（66）さんのように、「それ、テレビ見れんのかい？」といった素朴な疑問の声も聞かれました。今後はその辺を明らかにしていってほしいものですね。では最後に、Ｄ・ＮＥＴマシン本体および内容を少しだけご覧にいれながらお別れいたします。さようなら。

CG製作／川村 浩

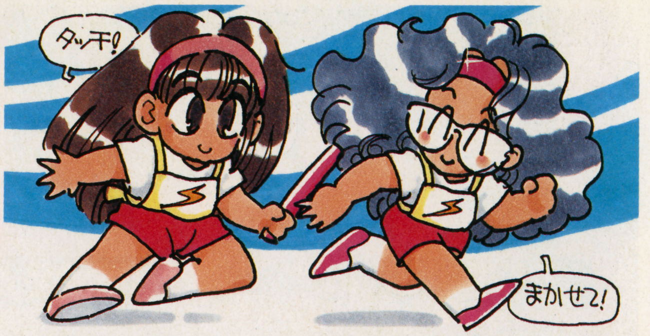
PARADISE

ファイナルファンタジーファンクラブ

チョコボ日記 CHOCOBO'S DIARY

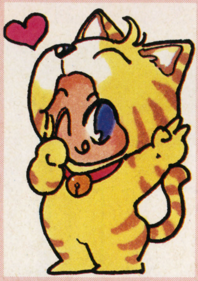
VOL.12

はじめまして♡　今号からチョコボ日記を担当することになった、クルルン鳥井です。頑張りますので、これからずっと仲良くしてね。



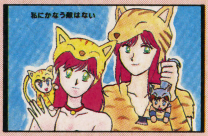
FFVジョブ分析 第9回

蛮族の猛者●バーサーカー編

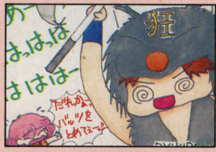


『FFV』のジョブを徹底分析するこのコーナー、今回は狂戦士バーサーカーの登場よ。常にバーサク状態で攻撃一筋のバーサーカーは、臨機応変な対応はできないけど、その前に敵を力でねじ伏せてしまう猪突猛進タイプ。武器はナイフかオノしか装備できないけど、腕力で十分攻撃力はカバーできるの。アビリティ〝おのそうび〟も、強力なオノを他のジョブに装備させたい時に便利です。「コマンド入力できないのが残念。でもぬいぐるみみたいなコスチュームが好き」大阪府・ファリスの大ファンサン(P.265)。「アビリティが2つしかないので最初にマスターできた。〝バーサク〟は使わなかったけど、〝おのそうび〟は役だった」東京都・キャルットサン(P.266)。「コマンド入力できれば使えるキャラなのに」栃木県・海竜サン(P.267)。私は戦闘が面倒な時に全員バーサーカーにしたの。ダメ?

HP：高
MP：最低
体力：高
魔力：最低
素早さ：最低
力：高
総ABP：500



⬆大阪府・舞踏はすみサン(P.268)最強姉妹よ。



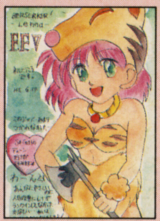
⬅神奈川県・KIRAサン(P.269)。

⬅東京都・水沢ひかるサン(P.270)オノを持つ雄姿!

⬅大阪府・秋葉たぎりサン(P.128)やっぱり猫クルル。

⬆神奈川県・EXPOクン(P.34)月夜に変身しそう。

⬆広島県・恩田サン(P.271)夏はちょっと暑いよね。


⬆長崎県・流川幻海サン(P.272)色っぽいレナの艶姿。

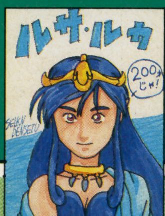
⬆北海道・TAKAOサン(P.273)うーん、リアル。

『聖剣伝説2』ついに発売!!

ついに、待望の『聖剣2』が発売になりましたね! さっそく、初プレイ感激のおたよりが続々届いているので、紹介します。「聖剣2最高です!! リングコマンドも使いやすいし、キャラの動きもとってもカワイイ♡」神奈川県・あおやまんサン(P.274)。私も、今一生懸命ボスを倒して冒険しています。みんなも、初プレイの感想をどしどし送ってね。待ってます♡

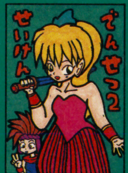
⬆福島県・逢坂拓美サン(P.275)強そうね。

⬅北海道・服部かんなサン(P.138)ポポイも大活躍よ。



⬅愛媛県・バンバサークン(P.113)200才はスゴイ!

➡大阪府・半熟ゼウスサン(P.14)さあ冒険に出発!



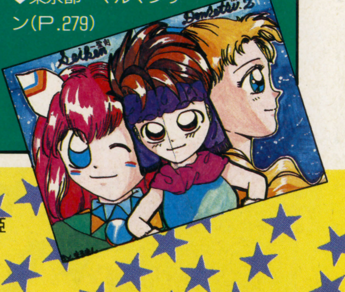
⬆岐阜県・以下省略クン(P.276)

⬅三重県・桐嶋あかりサン(P.212)3人が生き生きと描けてます。

⬆千葉県・リセーラサン(P.277)

⬅千葉県・ばーさくサン(P.278)ポポイ、おいしそうね♡

⬇東京都・マルマンサン(P.279)



©スクウェア　イラスト／九月姫

PARADISE

ギルガメッシュファンクラブ

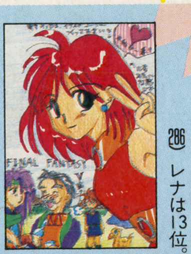
『ＦＦＶ』の伊達男、ギルガメッシュをみんなで応援するコーナーよ。「ギルガメッシュ。もしこいつが現実に存在したら、どんな友より大切にする！」沖縄県・仲兼久巧クン(Ｐ.280)。「ギルガメッシュがどうしてエクスデスについていたのか不思議だった。召喚獣としてでもいいから仲間になってほしい」東京都・角田淳一クン(Ｐ.117)。２人の熱心な想いが伝わってきますね。「ギルガメッシュはオジサンだと思う。同志ボム」新潟県・ゆうきサン(Ｐ.281)。何歳なのかな？　意見を募集よ。

⬅神奈川県・青山蒼サン(Ｐ.184)見事な切り絵です。

⬅兵庫県・鼻毛一発サン(Ｐ.282)ギル様の夏ね。

おたよりエトセトラ♥

ＦＦＶカードコレクションズの情報よ。「ラッキーカードは、１番上と１番下の６袋に入っている確率が高いです」愛知県・リディアサン(Ｐ.283)。お次は10号の人気投票について。「レナがいないのはなぜ？」愛媛県・クルミサン(Ｐ.284)。



⬅神奈川県・美智・Ｈサン(Ｐ.286)レナは13位。

⬆茨城県・Ｎ・絣サン(Ｐ.287)エッジの笑顔がいい。

⬅神奈川県・ゆっちーサン(Ｐ.67)8位は残念？

⬅東京都・ジャマの騎士(Ｐ.285)よかったね。

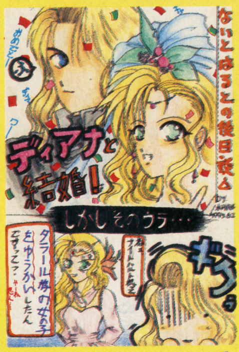
ロマンシング サ・ガ あの人はいま!?

『ロマ サ・ガ』のキャラたちのその後を予想。今回はナイトハルトの登場。「ディアナの尻にしかれて結婚」高知県・がんばれ！駒田サン(Ｐ.288)。「こいつは何かやる、と言われ続けて50年、そしてついに!!　何もせぬまま死去」神奈川県・さむらいクン(Ｐ.134)。殿下の運命は？

黒の貴公子
ナイトハルト
誕生日：天狼月9日
身長：185cm
体重：63kg
人種：南方系
出身地：ローザリア

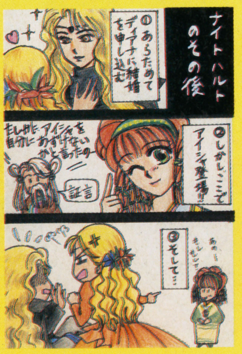
⬅新潟県・亀サン(Ｐ.289)ディアナとナイトハルトが結婚したら、アルベルトの立場は？

⬅福島県・ヨシツネ・Ｍサン(Ｐ.32)本当に改心したのかな？あやしいぞ。



⬅東京都・水月あおいサン(Ｐ.208)めでたく結婚したのはいいけれど、誘拐はヤバイ…。

➡千葉県・じゃみる命サン(Ｐ.290)悪に徹するのもナイトハルト殿下の美学！



➡佐賀県・とがりみなとサン(Ｐ.291)いくら美男子でも、二股かけるのはよくないです。

➡埼玉県・深沢由美子サンサン(Ｐ.292)アクアマリンの事なんかは解決したのかな？

『聖剣２』のテレカ&CDプレゼント

『聖剣２』のテレカとＣＤが登場。テレカは価格1,200円でマナの木がデザインされています。ＣＤはスクウェアの菊田裕樹氏の作・編曲による、オリジナルサウンド全44曲を完全収録。ＮＴＴ出版／アメリカーナ・レコードより2,500円で発売中です。各３名にプレゼントしますので「14号聖剣プレゼント」係まで応募してね。

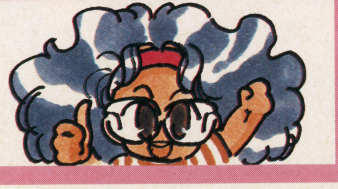
⬅幻想的なイメージがわいてきます。

⬅軽快な曲、重厚な曲、悲しい曲とさまざまです。

●応募のしめ切りは８月26日(当日消印有効)です。

はじめまして♥

司会役のクルルン鳥井です。趣味は推理小説を読むことと、ファミコン。もちろんＦＦシリーズが大好きよ。森村サンのあとを継いで、楽しいページを作りますのでよろしくね。



おたより募集中

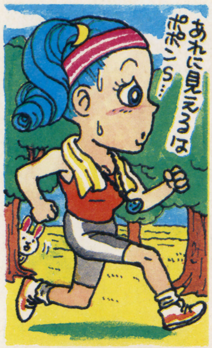
今回の募集は、①『ＦＦＶ』時魔道士のイラストと意見、②『ロマ サ・ガ』サルーインの妹シェラハの後日談です。それから前回募集したスクウェアキャラベストカップル大賞のしめ切りが上の２つと同じ８月26日になりました。間に合わなかった～なんて人は、今すぐ送ってくださいね。

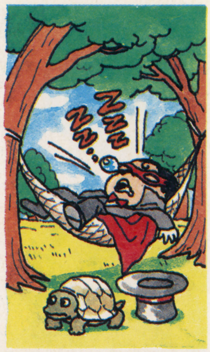
【おたよりのあて先】〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11 カンナビル 電撃スーパーファミコン編集部「チョコボ日記○○」係まで。住所、氏名、年齢、学年(職業)、電話番号、(Ｐ.No.もあれば)を書いて送ってください。

第12回

DRAGON QUEST

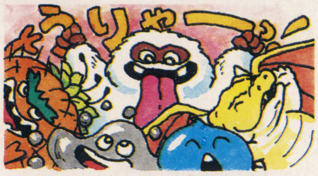
ドラゴンクエスト パラダイス スライム王国





ハロー、スラピーです。みんなは暑さでまいってない？　スラピーは体力作りに最近ジョギングを始めたの。これでポポンなんかに負けないわよ！

人気バクハツ!!　スラピー杯争奪・モンスターえんぴつバトル



毎回熱戦が繰り広げられている、モンスターえんぴつバトルもとうとう４回目!!　これもみんなのアツイ声援のおかげよ。それでは、前回の試合結果を見てみましょう。

まず、攻撃順はサイコロにより(ビ)、(は)、(ソ)に決定。１ターン目で(ビ)はＨＰ満タンにもかかわらずベホマを唱える大ボケ。次の(は)はイオナズンで対抗し、(ビ)と(ソ)に40のダメージ!!　怒った(ソ)は(ビ)と(は)に攻撃、早くも(ビ)、力つきる。(は)がミスしたスキに、(ソ)はバイキルトを唱えるが、その前に(は)がイオでとどめをさす！

第3回　結果発表

第3回の出場選手たち

はぐれメタル	ソルジャーブル	ビッグアイ
HP100●	HP100★	HP100●

WINNER IS はぐれメタル おめでとう!!

第４回　出場選手紹介

ドラキー	イエティ	ミニデーモン
竜になればこっちのもの！	みんな凍らせてやる！	パルプンテでめちゃくちゃ！
HP150★	HP100●	HP100★
おもな攻撃	**おもな攻撃**	**おもな攻撃**
ドラゴラム(竜に変身) 全員に10のダメージ (変身後) 炎で全員に60のダメージ	ミス ★に30のダメージ マヒャドで全員に50のダメージ	全員に30のダメージ パルプンテ・流星で全員に60のダメージ 声は空しく響いた

第４回の選手は上の３匹。どのモンスターが勝つか予想して、ハガキにモンスター名を書いて送ってね(しめ切りは８月26日必着)。１人１枚限りよ。さて第４回は、ドラゴラムでドラキーが勝つか、ヒャド系呪文のイエティが勝つか、はたまたミニデーモンのパルプンテで何かが起こるか、乞うご期待！

『DQV』テレカが当たる

ドラクエ人気向上促進委員会

私は怪盗ポポンＳ号であ～る。今回、見事にスライム王国の１コーナーを占拠して、ドラクエ人気向上促進委員会を発足したぞ！　では、さっそくハガキを紹介しよう。

★マジメに思いました。『Ⅵ』では仲間モンスターに自分で名前を付けられたら。友人の名前が付けられれば、きっと楽しいのに！　　茨城県・シャチ男

私もそう思うぞ。しかし『Ⅵ』でモンスターを仲間にできるかがまず問題だな。

★『Ⅵ』では転職システムを復活させるべきだ。

愛知県・安藤旬一

当時は画期的だった転職システム。しかし、今復活させるべきか？　皆で激論を交わしてもらいたい。意見を待っているぞ。

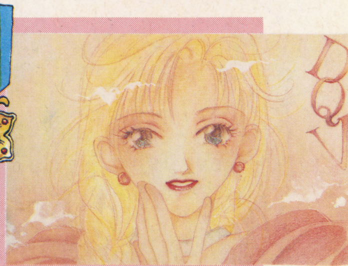
今回の課題

転職システムは復活させるべきか？

イラストギャラリー

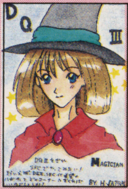
ポポンの奴がしゃしゃり出てきてるけど、スラピーだって負けてません。ステキなイラストをたくさん紹介しちゃうんだから！

スラピー賞



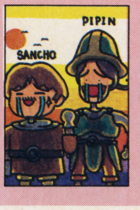
➡今回のスラピー賞、福井県・あざらしさんの作品。

⬆群馬県・マヌ田いち　幼くても強い勇者★



⬆新潟県・五月響　『Ⅲ』のＳＦＣ化希望多し。

⬅広島県・銀なら５枚　クイズの答えは②だって。



⬅福岡県・愚者　人気がないので泣いている２人。

はみ大ちゃんのだしドラクエ指南

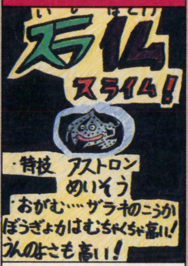
Q 『ドラクエⅢ』のＳＦＣ化の予定はありませんか？　　愛知県・きゃぴ

A 『ＤＱⅢ』のＳＦＣ化の期待は大きいですね。しかし今現在、予定はありません。『ＤＱⅠ・Ⅱ』が発売されてから、どうするか決めると思います。

もしもこんなスライムがいたら？

もしもスライムもすっかりおなじみのコーナーになりました♡　今回はアイデア賞ものスライムを集めてみたの。キミもいいアイデアが浮かんだら、すぐハガキを送ろうね。

大阪府・原口拓也くんの作品



アストロン
めいそう
拝む（ザラキの効果）

⬆石仏と書いてスライムと読ませるアイデアがとってもナイス！

奈良県・SILENTくんの作品

ガンを飛ばす
不気味な笑い
大爆発（メガンテ）

⬆凶悪な感じの表情が良い。特技の爆発は爆弾岩に似てるわね。

熊本県・鉄龍一くんの作品

突進
仲間を呼ぶ

⬆形がユニーク。いきなり頭の上に移動してきて、落ちたらコワイ。

大阪府・YUKARINさんの作品

息を合わせて攻撃
分裂
連続魔法

⬆右と左のスライムが同時に違う攻撃をしたら面白いかも。

ヘンリーのお城

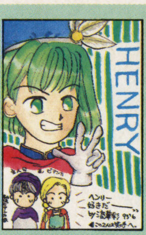
主人公の良き仲間、ヘンリー王子に熱いラブレターが届いてまーす。

♡わがままで生意気でえらぶった、イイ性格（!?）の王子さまが私はいっとう好きだあー！　　大阪府・ととめ龍

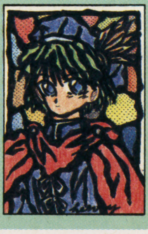
♡ヘンリーの性格にひかれます。　　滋賀県・飛鳥亮

あの性格が母性本能くすぐるみたいね。

⬅長崎県・流川幻海　これは幼い頃のヘンリーかな？



⬅静岡県・流華彩　Vサインがばっちり決まってるね。



⬅北海道・K太　ステンドグラスみたいでステキ。

⬅大分県・ビースト堅田　この2人っていいコンビ。

『ドラクエV』苦労話 自慢話

お久しぶりの、ドラクエ自慢話・苦労話です。さっそくドラクエよもやま話に花を咲かせましょうネ。

●私の姉は、間違ってブラウニーに不思議な木の実を使ってしまい、ブラウニーのＭＰが３になった。しかもそれからレベルと共にＭＰが増え、現在ＬＶ44でＭＰは18。魔法使えないのに……。　広島県・かびるんるん

陰でこっそり魔法を勉強してたりして？

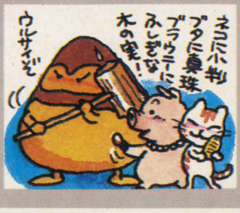
●山奥の村で、感動の再会……のはずが、お墓の前にひざまずくビアンカの姿をかかしと間違え、通り過ぎてしまった。福島県・ごめん、ビアンカ

熱心にお祈りする余りビアンカも主人公に気がつかなくて、一生会えないかも……。

●ビアンカの装備できるエッチな下着は装備したまま売ると、「おっ、脱ぎたてですね。それでは、10000ゴールドになります」という風に高く売れる、と友人にだまされた。　佐賀県・ガメ太郎

そんないやらしい店の親父がいたら、スラピーがガツンとやっちゃうから！

という訳で、またとっておきのエピソードがあったらドシドシ送ってね。



『DQV』仲間モンスターズファイル

⑫ビッグアイ

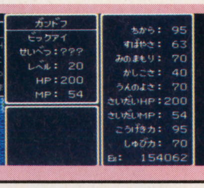
名前	
	ガンドフ
	アイリン

敵全体に効く息の攻撃が使える上に、回復魔法まで唱える働き者だ。武器も、モーニングスターなどの複数攻撃のできるものを持たせると、戦闘で大活躍すること間違いなし！　姿もおっとりした感じが愛らしいよね。

特技

冷たい息	ベホイミ
まぶしい光	ベホマ
力ため	
甘い息	

ステータス



ドラクエトピックス

恒例のオーケストラによる「ゲーム音楽コンサート３」が、10月17日に渋谷公会堂（14時開演）で開催されるぞ！　最新のゲーム音楽がフルオーケストラで聴けちゃうのだ。演奏内容は『ＤＱⅤ』をはじめ、『聖剣伝説２』、『トルネコの大冒険』、『マザー２』、『半熟英雄』など盛りだくさん。音楽監督と司会を務めるのは、数々のゲーム音楽を手がけるすぎやまこういち氏だ。

チケットは、チケットぴあ、チケットセゾンなどで発売中。㊋サウンドギャラリー☎03-3351-4041まで。

スラピーの探偵メモ

スライム王国では、常時ハガキを大募集中。ビアンカの部屋、お嬢様の部屋、もしもスライム、ドラクエ『Ⅰ・Ⅱ』のイラスト・意見、ドラクエ自慢話・苦労話、４コマパルプンテ劇場、その他何でもＯＫ。こんなコーナーが欲しいっ！　という希望もあったら送ってちょうだいね。スラピー、待ってまーす。

©エニックス　イラスト／杉山真理

カプコン劇場 第12回

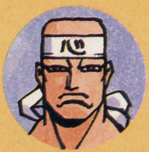
ストII野郎Aチーム

10億人のストIIファン(推定)期待の超新星 Aチーム始動!!!!!

前号の予告通り、今回から我々「ストII野郎Aチーム」が旗揚げすることになった！　Aチームは5人のメンバーで構成されているが、実際にチームを支えていくのはキミたちのハガキなのだ！　そこで今回は、新コーナー紹介＆応募方法をお送りしよう。これを参考に、各コーナーにハガキをドシドシ送ってくれ！　おっと、まずその前にメンバー5人の人物紹介をしよう。

これがメンバーのプロフィールだ!!

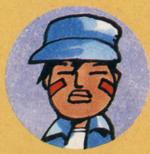
隊長☞オベッガー中村
本誌編集者。その目は開けたまま眠ることができ、その口からは聞く人すべてを凍りつかせるギャグを放つという。通称「寒いマン」。



副隊長☞チュンリリュウ大野
電撃各紙で大人気のイラストレーター。イラストを受け取りにきたアルバイトをつかまえては、対戦をしていたらしい。

隊員☞アバカ中里
本誌ライター。実際に他の4人を取りまとめるのは彼の仕事である。早い話が雑用係。電撃隊のメンバーというウワサあり。

隊員☞エドモンド西口
カプコン広報。新宿西口分室所長で、最新情報は彼の入手によるもの。彼の一言（別名「泣き」）が記事の内容を左右する。



隊員☞ヨガ松崎
前年度の国技館大会の覇者。キミたちの技についてのコメントなどをする予定だ。電撃PC編集のウキキ松崎氏とは別人。

Aチームメンバーの掟

其ノ一　「必殺技的存在を目指せ」…我々はストIIの必殺技のように、強力かつ華麗で、読者に頼られるような存在を目指す。「A」は常に切札でなければならないのだから。

其ノ二　「より強く、より速く、より正確に」…ストIIで必要な要素は、このコーナーでも重要だ。読者を力強く引っ張り、情報はどこよりも速く、正確でなければならない。

コントローラ比較大研究!!

スピードアップした『ストIIターボ』ではより正確なコマンド入力が必要になる。それだけに使用するコントローラにはこだわりたいよね。
※★3つの速さで実験してみた。

SFC用コントローラ
任天堂　¥1,500(税別)

やはり使いなれている点ではNo.1。しかしⓁ、Ⓡが使いにくいのが欠点。ノーマル設定では、大パンチを使った必殺技が入りにくい。

ターンパンチ	★★★☆☆
スクリューパイル	★★★☆☆
昇龍拳	★★★★☆

CPSファイター
カプコン　¥9,800(税別)

アーケードと同じタイプなだけに、操作感はバツグン！　ただしジョイスティックになれていない人は逆に使いにくい。ゲーセンで鍛えた人向き。

ターンパンチ	★★★★★
スクリューパイル	★★★★☆
昇龍拳	★★★☆☆

 ©CAPCOM 1991,1992,1993 イラスト／しろー大野

注目!! 新コーナーラインナップ!!

参加すればきっと本気で楽しくなるコーナーばかりだ。とにかくハガキ待ってるぞ!!

1 ストIIマスター　極の道

読者から募集した『ストIIターボ』(前作も可)で見つけた連続技や必勝法を紹介するコーナー。応募ハガキにはくわしい技の説明はもちろん、必勝法の場合は対戦・CPU戦のどちらかを書いておくこと！　なお連続技とは、1発目が決まると途中から防御不可能な技のことを指すのだ。

4 ストIIバーチャル 今日からキミもストリートファイター

キミの写真をストIIと合成し、実際に戦っているかのような画面を創ろうという豪華企画!?　応募は当然封筒で。自分の写真(全身ポーズ)と別に、相手キャラ、ステージ、相手のポーズ(どんな写真にしたいか)などを詳しく書いた紙を同封すること。おもろいポーズには、合成した後にパネルに入れてプレゼントするぞ！

2 四天王(知ってんのう)研究所

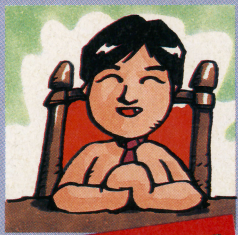
ターボで操作できるようになった四天王をトコトン研究！　対戦だけでなく、CPU戦の研究もするぞ。対戦で勝てない、コンピュータに勝てない人は必見のコーナーだ！　第1回はバイソンの秘密に迫るぞ。

3 4コママンガ道場

チュンリュウ大野が送る大河4コマ！(大げさ)。その他に読者からも募集する。4コマは右のようにハガキを2枚使ってイラストを描いてね。絵に自信のない人には、大野先生の代筆もある。ネタが命。

5 エドモンド西口のなんでもQ&A

新宿西口分室所長・エドモンド西口がキミの悩みをズバリ解消！『ストII』だけでなく、その他のカプコンゲームやアーケードゲームの質問、果ては個人的な質問（自宅の電話番号はムリだけど）まで受け付けるぞ。知りたいことは彼に聞け！



6 ストダス

『ストII』に関する用語を大募集。一般に有名な用語から、キミの周辺だけで使われる面白ローカル用語まで、バッチリ紹介するぞ！　言葉の意味の他に、その由来まで書いて送ってくれ。

7 ストIIキャラ ベストテン

ベストテンは『ターボ』でも引き続き募集。キミのお気に入りのキャラに1票を投じてくれ！　他に『ブレスオブファイア』を始め、さまざまなカプコンゲームのイラスト、お手紙なども募集しているぞ。

参加すればすげえ特典がもらえるぜ

優秀作品には「ストII野郎賞」として、ストII野郎Aチームテレカ＋αをプレゼントだ!!

ファイティングコマンダー
ホリ電機　¥2,680(税別)

ボタン配置がアーケード仕様。SFC用コントローラよりⓁ、Ⓡが使いやすい。ただボタンの間隔が狭いので、なれるのに少々時間がかかる。

ターンパンチ	★★☆☆☆
スクリューパイル	★★★★☆
昇龍拳	★★★★☆

アスキーパッド
アスキー　¥2,980(税別)

サイズはSFC用コントローラより若干大きめ。しかしボタン配置はまったく同じ上、連射付き。いままでの操作性でプレイしたい人に。

ターンパンチ	★★★☆☆
スクリューパイル	★★★★☆
昇龍拳	★★★☆☆

キミのベストフィットは？

さて今回は4つのコントローラを評価してみた。使いやすさはに個人差があるので、「これはもっと使いやすい」という人もいるだろう。これはあくまでAチームの調査なので、キミたち自身もいろいろと試そう。その上で最高のコントローラを見つけられれば言うことナシだ！

DENGEKI Sports

REALSPORTS
欧州のチャンピオン出揃う!

ゲームから離れて、実際のスポーツの情報をお送りする「リアルスポーツ」のコーナー。今回は来年12月のサッカーのトヨタ杯(カップ)の出場権を争う、チャンピオンズ杯に参加する欧州のチャンピオンを紹介しよう。

イングランド	マンチェスターU	◎	ギリシャ	AEKアテネ	×
スコットランド	Gレンジャーズ	○	トルコ	ガラタサライ	×
ドイツ	ベルダーブレーメン	○	スウェーデン	IFKエーテボリ	○
イタリア	ACミラン	◎	ロシア	ロートル(途中)	—
フランス	Oマルセイユ	?	チェコ・スロバキア	スパルタP(途中)	—
オランダ	フェイエノールトR	△	スイス	アーラウ	×
スペイン	FCバルセロナ	◎	ルーマニア	ステアウアB	△
ポルトガル	FCポルト	△	ベルギー	アンデルレヒト	○

※記号はそのチームの強さを表します／マルセイユは八百長事件のため出場が微妙

INFORMATION
立て 万国のスポーツゲームファンよ!
ついにスポーツゲームファンのためのパラダイスが誕生した

世間の話題はJリーグと野球だけだというのに、電撃ではページが少ないSPG(スポーツゲーム)。それはスポーツに理解のない一部編集者と、RPG大好き読者のパワーに、良識あるSPGファンの声が抹殺された結果なのだ。

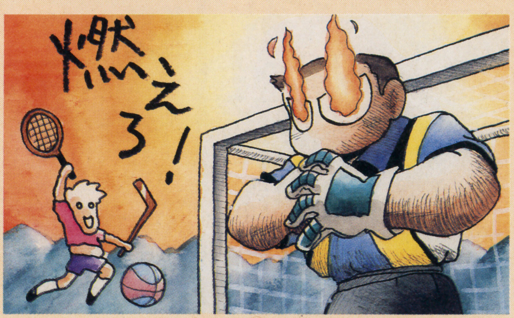
しかし、万国のSPGファンに朗報だ。小さいながらも、やっとSPGオンリーのページ、「電撃スポーツ」が誕生したぞ。ここでは、SPGの最新情報から技術、そして小ネタまでいろいろ紹介していく予定。SPGの最後の灯を消さないためにも、小心者のSPGファンの熱狂的なサポート、待っているぞ。

急募
NEWS大募集

1 SPGランキングへ投票！
キミの一番好きなSPGはなに？ハガキに3つ、順位を書いて送れ！

2 テクニック求む！
SPGのスーパーテクを送ってね

3 注目のソフトは？
これから期待するソフトはなに？

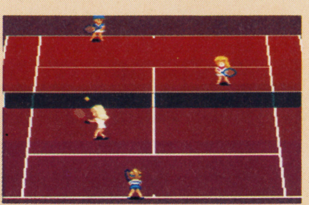


COUNTDOWN
今回のSPG人気ベスト5

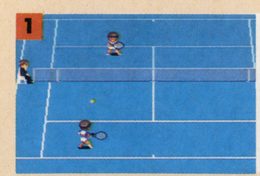
1 スーパーファミリーテニス
2 スーパーフォーメーションサッカー2
3 スーパーファミスタ2
4 プロフットボール'93
5 テクモスーパーNBAバスケットボール

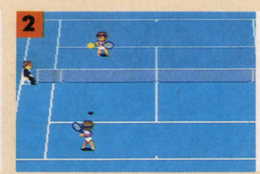
(コメント)今回は編集部での人気ランキングだ。1位〜3位は順当ながら4位と5位がちょっと意外かも。次回からはお題を決めてランキングを作成していくので、募集内容に応じてたくさんハガキを送って欲しいぞ。

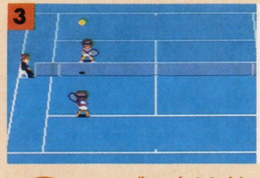
テクニカルセミナー HOW TO
解説／パプア中村(自称電撃ランキング#2)
スーパーファミリーテニス

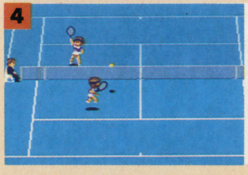


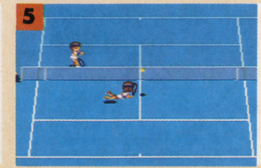
今、編集部で人気ナンバー1の対戦ゲームといったら、なんといっても『スーパーファミリーテニス』だ。SPGのスーパーテクニックを解説する「テクニカルセミナー」の第1回めは、この『ファミテニ』の〝スマッシュブロック〟を紹介するぞ。ロブ攻撃の要となる技術なので、絶対身につけよう。


1 不利な状況でのプレイ。手前が自分。


2 できれば前の方につめてから…。


3 浅く、サイドにロブ。すぐネットに。


4 敵の正面付近でスマッシュを待つ。


5 敵が打った方向を確認して飛びつけ。

CHECK POINT
ロブの上げどころに注意して!!
ポイントはロブの上げる位置。センターではなく浅めの、かつサイドよりに上げ、スマッシュのコースを限定することが重要。

COMING SOON
これからのSPG発売スケジュール

8月11日以降のSPGの予定の特徴は馬ゲーの多さ。この夏以降はその傾向が続きそう。今回注目のソフトは『ジミー〜』。操作感がアメリカンながら、なかなかハマるぞ。

8月20日 : スーパースラップショット(アルトロン)
8月27日 : サラブレッドブリーダー(ヘクト)
8月27日 : MVPベースボール(アクレイムジャパン)
9月10日 : ウイニングポスト(光栄)
9月17日 : ファイナルセット(フォーラム)
9月22日 : マスターズ遙かなるオーガスタ2(T&E)
9月24日 : GO!GO!ドッジリーグ(パック・イン)
9月下旬 : NFLフットボール(コナミ)
10月12日 : 若貴大相撲(イマジニア)
10月29日 : ドラッキーの草やきう(イマジニアズーム)
10月29日 : ジミーコナーズのプロテニスツアー(ミサワ)
10月予定 : クラシック・ロード(ビクター)

PARADISE

 ©NAMCO イラスト／鶴見としゆき

世界征服組合

SLGで結ぶ悪のネットワーク

第1回 SLGを通じて世界征服をめざす

ベルリンの壁の崩壊、そして冷戦の終了と激動を続ける20世紀末。繁栄を続ける世紀末東京は神保町Ｄコーヒーにて、ふたりの人物が密談をしていた。ひとりは世界征服組合総統ハセガー。彼は、幼少の頃から世界征服に興味を示し、現在では某ファミコン誌の編集として、「ふっふっふ、このオレが世界征服を企んでいるなど、誰も知るまい」と、ひそかにほくそ笑む充実した毎日を送っている。そしてもうひとりはアキバ将軍。小学生の頃までは世界征服とは無縁の日々を過ごす。しかし、はじめて遊んだＳＬＧが『信長の野望』。捕虜とした武将の首をことごとくはねてしまうというおのれの〝悪〟にめざめたところ、運命の神の悪戯によって、ハセガー総統に見いだされ、彼の突撃隊長となった……。

総統「やっぱ、世界征服ってのは〝悪〟の美学であるな。世界征服＝悪。これは公式だ。」

将軍「御意。給食を残さず食べたり、放課後の反省会で必ず手をあげるよ～なやつには不向きな仕事ですよね。小学生から買い食い、道草あたりは基本。あとは道に唾を吐いたり。線路に石ころをのせたり。え～と、あとは…。」

総統「ふっふっふ、アキバも〝悪〟よの!! われらの組合の目的は、悪の力によって世界征服を果たすことにある。だから、組合員になるためには、悪の道に走らなきゃだめなのだ。まずこれをしっかりと覚えてもらいたい。次に、具体的な世界征服の方法なんだが、正直なところを言おう。組合には金がない。貧乏だから無人島に秘密基地を建設したり、殺人ロボットを開発したりする余裕はないわけだ。ゆえに、ＳＬＧを通じて行うことにする。」

将軍「わかりやすい説明ですね（そ～かあ？）。ぼくは、この間『太閤立志伝』で、辻斬りをして金を貯め、〝徒然草〟を買っちゃった。」

総統「それは悪だ!! とんでもないやつだな。オレも負けずに例をあげれば、『三国志II』では、必要もないのに〝火攻め〟を行う。そうすれば敵の領土は荒れ果てるってわけだ。」

将軍「それも悪ですよ～。尊敬するなあ。」

総統「さて、読者諸卿に告ぐ。世界征服組合はキミ達の若い力を求めている。平凡な日常にあきたらず、悪の道に走ってみよ～かな、なんて考えているやつ、オトナになったら世界征服に命を賭けてみたいなんて思っているやつは、ぜひわが組合員になって欲しいぞ!!」

これだけはおぼえよう 悪ラビ法典

前文
悪のゲームを志すものこの法に従うべし。たとえ、そのために倒れしも、死して屍拾うものなし!!

基本憲法
一、ゲームはＳＬＧを第一と思え。
一、ケンカのときは卑劣に戦え。
一、ひとの忠告には耳をかさず。金だけ借りろ。

世界征服組合
総統　ハセガー
将軍　アキバ

世界征服

世界征服カード

No.1 ハセガー総統

●悪レベル	☠☠☠☠☠
●総攻撃力	950
●キック力	840
●ジャンプ力	670
●もの覚え力	31
●必殺技	ギャラ不払い

組合の頂点に立つ悪の総統。攻撃的な性格で電話の声がデカいのだ！

←切り取って使ってね

悪の 組合員大募集

…………………エロエロエスサイム。世界征服に賛同する悪の組合員よ立ち上がれ。ついにわれらのハセガー総統の下、ＳＬＧを通じて世界征服を目指すときがやってきたのだ。組合員となりたいものは、ハガキに自分がいかにＳＬＧで無慈悲なヒドイ行為（降参した武将の打ち首等）をしたかを書いて、右のあて先まで送れ。資格アリと認められれば、世界征服組合の一員として当コーナーで紹介され登録されるぞ。

PARADISE

イラスト／中村亮

電撃GAME向上計画

THE WAY TO ピカイチ!!

メインキャラクター決定まぢか！ ここが正念場だぞ

ふんばれケムコ

愛すべきイマイチくん 第5弾

前号のメインキャラ公開オーディションの人気投票に、たくさんの応募ありがとう。集計は現在公正かつ順調に進められているが、その中間報告を受けて審査員によるミーティングが実施されたのだ。この会議の目的は何？ そして結果は？ 今回はその会議の中身を緊急レポート！

前回までのあらすじ

読者から「イマイチNo.1！」のレッテルを貼られたケムコ。「そんなケムコのニューゲームを読者の力でピカイチにしよう」という、大それた目標を掲げてスタートしたのがこの企画だ。この前代未聞の無謀な計画に、あの『FF』を作った寺田憲史先生が参加を表明。プロのオブザーバーの協力を得て、さらに読者からも圧倒的な支持を受けて、この企画は大きく飛躍。メインキャラの公開オーディション、6部門にわたるアイデアコンテストの開催にまでいたったのだ。いよいよ佳境を迎えたこの企画。さて今回は…。

これまでに決定したこと

1. ななめスクロールACT

システムの基本は業界初のななめスクロールACT。3次元グラフィックによるリアルな動きと、ななめの視点だからこそ可能になるトラップや技をふんだんに取り入れていこうと考えている。

2. メインキャラはKLOWNのイメージ

KLOWNとはピエロに代表される陽気なキャラクター。明るくて活発で、でもどこかヌケている感じ。このイメージで前号、公開オーディションを実施した。

3. ストーリーはこんな感じ

寺田先生を中心にストーリーもほぼ完成。舞台はKLOWN一族が住む惑星。この星で起こった王女の誘拐事件を中心に、ちょっとドジな主人公の活躍を描くのだ。

審査員室潜入ルポ メインキャラの選考は最終段階に入った！

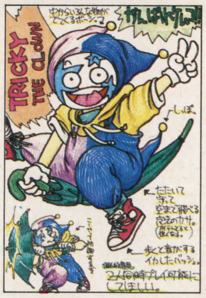
さて、まず人気投票の中間報告だが、現在のトップはプロの佐々木さんの作品。審査員からも「ストーリー性を感じさせる」などの意見が上がり、もっかのところ一歩リードしている。いっぽう、注目の読者代表ひらりんクンは現在第3位と大健闘。「仕上がりは別としてアイデアではピカイチ」と審査員にも評判は上々。まだ開票率は50％まで届いていないし、票の差もわずか。これから逆転の可能性は十分ありそうだ。もちろん、最終決定は100％開票を待って、次号で発表するぞ。

ところで開発陣からちょっとした問題点が指摘された。今回のゲームでは主人公の表情を細かく表現して個性を出したいと考えている。とすると顔や髪の毛、服装などが原画どおりに画面上に再現できるかどうか不安なのだそうだ。現在の5つの候補にも問題があるものがいくつかあるらしい。そこで採用者には採用決定の段階で、ある程度手を加えてもらうことにした。つまり、前号の候補がそのままゲームに登場するのではなく、もうちょっとゲーム向けにリファインされて、みんなの前に姿を見せることになるのだ。それが次号の発表で間に合うかどうかは微妙なところだけど。

⬇もうちょっとで候補になった人たち

東京都の天沼雄一くんの作品。アメリカかぶれのネコ系動物で名前はボンジョビーナなのだ。

千葉県の焼酎貴族くんの作品で三流マジシャンのポルン。武器は多彩なマジックなんだって。



大阪府の天然危険物くんの作品でトリッキー・ザ・クラウン。カサは盾にもなるらしいぞ。

特報

広島に行ってケムコをはげましたいアナタへ

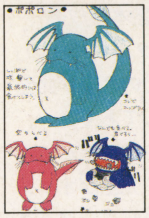
がんばれケムコ開発室視察ツアー開催決定

読者の代表を広島に招き、開発陣を励ますツアーを開催することになった。代表者はこれまでハガキをくれた人の中からこちらで選抜。編集部から直接連絡するぞ。今後も楽しいツアーを企画していくぞ。

落選したアイデアにも愛の手を

もうひとつ議題になったのが候補にならなかった作品について。寺田先生も「ボツにするにはあまりにもったいない」と感じた作品が多数あったそうで、別部門にまわして検討してみてはどうかという意見があがった。とくに読者の意見のなかには攻撃方法やアクションについて詳しく書いてくれているものが多く、そのアイデアは必殺ワザ、アクション、クセなどの部門でも十分戦えそうだ。また主人公としてはイマイチだけど敵キャラとしてなら、というものもあり、そうしたアイデアはもう一度チャンスを与えようということも決まった。候補からもれて落ち込んでたキミ、まだまだ勝負はこれから。他部門で採用され、エンディングのスタッフロールに名前が表示される夢は残されているのだぞ。というわけで今回は解散。１週間後に最終審査会議が召集されることになった。

⬇敗者復活の可能性のある人たち



東京都七瀬おみちゃんの作品。敵にするにはカワイ過ぎるかもしれないけど。

福岡県の服部円ちゃんの作品。頭に鳥を飼っている。アイテムとしてグッド?

京都府の森岡翼くんの作品。なんと輪郭のないキャラ。敵キャラなら?

中間報告 各種アイデア ただいま選考中

もうひとつのビッグ・イベントであるアイデアコンテストもしめ切りを過ぎ、現在採用アイデアを選考中。ダイジェストで中間報告しよう。

ジャンルをしぼったせいか、グッとリアルで具体的なアイデアがいっぱい送られてきたのだ。もうほとんどそのまま採用できそうなものや、ちょっとアレンジすればＯＫのもの、逆に技術的に可能かどうかを検討中という高度なものまで、さまざま。まだ、ざっと目を通しただけの寺田先生も「このなかから間違いなく採用者が続々登場するはずだ」と太鼓判をおしてくれたぞ。最終決定は本誌16号（９月10日発売）だけど、その前に今回は有力と思われる候補をいくつか紹介しておこう。

アクション

大阪府、新星シノブくん。山がトランポリンに。爽快なジャンプアクションだ。

アイテム

兵庫県、如月ちゃん。敵に落書きするクレヨンと敵を消してしまうホワイト。使い方が難しいかも。

ギャグ

京都府、糞四郎ちゃん。取り損なったアイテムを拾うとき、恥ずかしそうにコソコソ戻る。気持ちはわかるぞ。

必殺ワザ

鳥取県、豆くん。スーパーウルトラスピンアタックと名付けられたこの技を受けた敵は、高速で回転し、目を回してフラフラになる。

敵キャラ

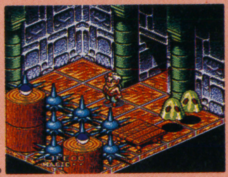
愛知県、どんどんぐるちゃん。色づかいがユニークで個性的でいいぞ。「だるまさんがころんだ」が得意技なんだって。

重大疑惑発覚か!?

“初のななめスクロール”の看板にイツワリ?

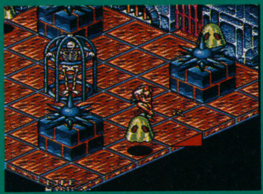
長野県・あらケムコくんからの指摘でこの疑惑が…

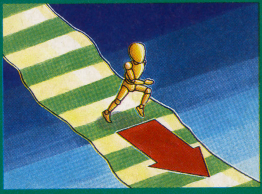
その疑惑とは「ＳＦＣ初のななめスクロールＡＣＴはＥＰＩＣソニーの『ソルスティスⅡ』ではないか」というものだ。第２弾が今秋発売予定の話題作で、確かに視点は斜め。Ａ・ＲＰＧではあるが、アクション性はかなり高い。これはなかなか信ぴょう性が高いぞ。マズイ、ちょっと開発陣に確認しよう。


⬆ややや、まさしく「ななめ３Ｄの視点」。もしかして大ピンチじゃねえか?

でもね ここが違う

『ソルスティス』は一般にスクロールものと呼ばない。今回の新ゲームは高速で爽快感のあるスクロールを“ななめスクロール”で表現したのが「初」なのだ。どう、わかってくれた？


⬆『ソルスティス』のようなタイプは「ななめ見下ろしマップ型」というべきだろうね。


⬆新ゲームはスクロールが基本にある。今までにない爽快感が味わえる「初」のゲームなのだ。

©1993 SONY MUSIC ENTERTAINMENT(JAPAN) Inc.

だからわかってください 大人の事情

前号でメインキャラの候補を紹介したわけだけど、その選定の経緯について裏話を少々。５人中４人がプロという結果に不満を感じた人も多いかも知れないが、実はけっこうプロの人の応募が多かったのだ。もちろん読者の10分の１にも満たないけど、やっぱり素人にはマネできない完成度だった。審査員も公平に判断して、ああいう結果が生まれたわけだ。ま、それだけゲームのキャラデザインはお金になるし、何より知名度が上がるってこと。大人までマジにさせてしまったわけだね。

次号、アイデア候補作品をガ〜ンと発表!

遊感電撃人
YOU CAN DENGEKIST

DENGEKI CALENDAR

電撃コミックス
- ●絶賛発売中　爆れつハンター① 作画:臣士れい、原作:あかほりさとる　定価560円
- ●8月25日発売　MADARA壱 ①胎蔵編 ②両界編 田島昭宇　定価各980円
- ●8月27日発売　エンジェルアーム② 天の瞳 衣谷遊　定価950円

電撃文庫
- ●絶賛発売中　小説 ダンジョン・マスター　幸田佳子　定価560円
- ●絶賛発売中　ソーサラー狩り爆れつハンター血封印(ブラッド・シーリング)　あかほりさとる　定価500円
- ●絶賛発売中　偽書幕末伝秋葉原竜馬がゆく(一)江戸風雲編 榊涼介 定価580円

電撃CD文庫 ベストゲームセレクション
- ●8月25日発売　卒業～グラデュエーション～第1学期　定価3800円
- ●8月25日発売　餓狼伝説～宿命の闘い～No.1　定価3800円

※定価・予価はすべて税込みです。

BOOK

「電撃文庫」8月の新タイトルは3冊！
『爆れつハンター』『ダンジョン・マスター』『偽書幕末伝』が登場

ファンタジー、ゲームノベルズなど多彩な作品を人気作家、人気イラストレーターとのカップリングで刊行する「電撃文庫」。8月の新刊は『小説　ダンジョン・マスター』(幸田佳子作／栗橋伸祐画)、『偽書幕末伝　秋葉原竜馬がゆく(一)　江戸風雲編』(榊涼介作／盛本康成画)、『ソーサラー狩り　爆れつハンター　血封印(ブラッド・シーリング)』(あかほりさとる作／臣士れい画)の3冊が発売中。各作品について簡単に説明しておくと…。

『小説　ダンジョン・マスター』はごぞんじ大ヒットパソコンRPGを幸田佳子先生がオリジナル小説化したもの。4人の勇者がスーパーダンジョンに挑むという、正統派のファンタジー・ノベルだ。

お次の『偽書幕末伝　秋葉原竜馬がゆく』は、7月23日にパソコンソフト『戦国秋葉原　信長伝』もリリースされ、さらに波に乗る榊涼介先生が、満を持して贈る入魂の新作。今回の作品は、おなじみの秋葉原が、竜馬に扮して、幕末の江戸で大騒動を巻き起こすという設定だ。

そして最後の『ソーサラー狩り　爆れつハンター　血封印(ブラッド・シーリング)』は『電撃コミックGAO！』に連載中の『爆れつハンター』の小説版。もちろん、あかほり先生による書きおろしストーリーだ。おなじみ3人組が繰り広げる法族(ソーサラー)狩りの物語、さてさて、彼らの行く手に待つものは一体…？　なお、待望のコミック第1巻も同時発売。

◀4人の勇者がスーパーダンジョンに挑む！あの名作ゲームが、オリジナル小説で甦える。コミック作者の栗橋先生がイラスト担当。

▶おなじみ秋葉原がところせましと大活躍する。イラストは盛本康成画伯。▼パソコンゲームも大好評。

▶新キャラ続々登場!?　イラストはもちろん臣士れい先生。▼同時発売のコミックス表紙。この2冊は要チェックだぞ。

GAME MUSIC

GMライブ電撃'93開催！
新生Alph-Lylaの初ライブに注目せよ

カッコいい「ストII」サウンドを生みだしてきた、カプコンのゲームミュージックバンドAlph-Lyla。8月19・20日の2日間に渡って開催される『ゲームミュージックライブ電撃'93』に、新メンバーで登場する。新生Alph-Lylaが出演するのは2日目の8月20日。気になるメンバー構成は何と女性5人のボーカルバンド。今までゲームミュージックというとほとんどがインストだったけれど、Alph-Lylaはボーカル中心のライブを展開していくそうだ。

「『ストII』のリュウのテーマ、『キャプテンコマンドー』『マッスルボマー』、春麗をイメージしたバラードなどを演奏する予定ですから、楽しみにしていてください」。

新たに走り始めるAlph-Lylaのお披露目ライブは必見だぞ！

CD

声優5人組が『卒業』主題歌をレコーディング

「電撃」から8月25日に創刊されるCD文庫。今回は創刊される2巻のうちの『卒業』から、スペシャル・ニュースだ！　なんと、主役5人組を演じた声優さんたちが、CDドラマ用のオープニング／エンディング・テーマ曲をレコーディングしたのだ。声優5人組は、冬馬由美さん(高城麗子役)、鶴ひろみさん(新井聖美役)、久川　綾さん(中本静役)、金丸日向子さん(志村まみ役)、嶋方淳子さん(加藤美夏役)の面々。収録曲は、オープニングが『卒業までのカウントダウン』(作詞:溝口功、六月十三／作・編曲:岩垂徳行)エンディングが『校則船隊セーラーファイブ』(作詞:溝口功、六月十三／作・編曲:大熊謙一)の2曲。

▲レコーディング時の記念撮影。全員ノリノリで出来もバッチリ。これは期待できる！

©1993 榊涼介／Muse Soft／Media Works ©1992 HEAD ROOM

電撃少年団

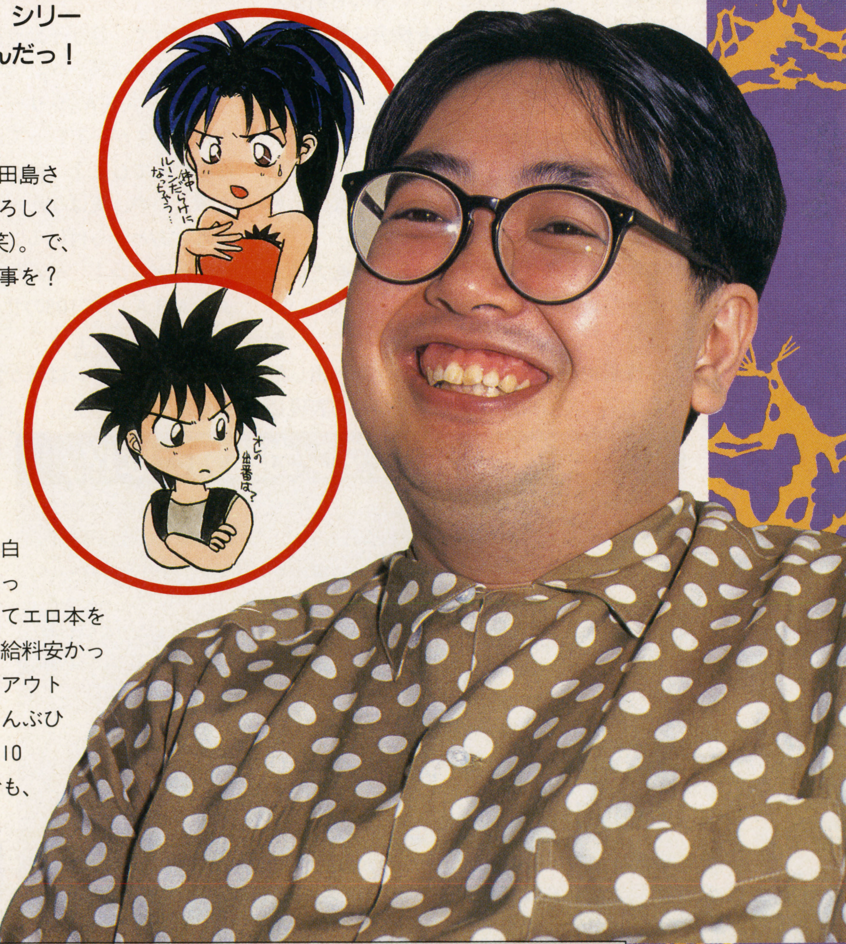
◀◀◀◀◀◀◀◀◀ ▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶

電撃けっこーエライ人インタビューシリーズ第1弾

株主原作者

大塚英志

各界の著名人・有名人に「その成功の秘訣」「どうすれば偉くなれるか?」を聞くこの新企画。記念すべき第１回は「MADARA」シリーズの原作者として、今や超ビッグな偉い人となった大塚英志さんだっ！



大塚英志は、実は漫画家だった？

──まずは、ＳＦＣ「魍魎戦記ＭＡＤＡＲＡ２」(注1)の発売おめでとさんです。今回は巨匠に聞く「成功の秘訣」ということで…。

大塚　秘訣は…別にない(笑)。

──どっしぇ～！　って、そんなミもフタもないことを…。もともと、原作という仕事を始められたキッカケは？

大塚　う～ん…大学時代にね。白夜書房というところで、マンガの編集のアルバイトしてたんです。そこに、田島(注2)くんが原稿を持ち込んできたんだけど…。最初にストーリーを書いてた彼の友達が、しばらくしたら来なくなっちゃったんですよ。で、ネタ作れないから、しょうがなく僕が書いたという。

──へぇ～。それまでは原作みたいなものは書いていたんすか？

大塚　いや、全然…あ、カットとかマンガは描いてたよ。４コママンガとかね。

──ええっ！　描けるんすか!?

大塚　描くよ。ページ(注3)2500円で…(笑)。

──じゃあ今度、田島さんがオチたときはよろしく…って、ちがうか(笑)。で、それ以来、原作の仕事を？

大塚　うん。そうなるかな。でも本当はね。大学時代に民俗(注4)学やってたし、研究室に残りたかったんですよ。でも、残してくんなくて。それで卒業後も何となく白夜書房に居着いちゃった。で、編集者としてエロ本を作り初めて…すごい給料安かったな。表紙からレイアウトから入稿まで、ぜ～んぶひ(注5)とりでやって、月に10万円ぐらい(笑)。でも、まあ、その代わり好きなことやっていいって言われてたんだけどね。

UNDER THUNDER 下電

(注１)コナミから好評発売中。(注２)田島昭宇先生のことだ。大塚先生は偉いから「くん」づけで呼ぶが、マネしてはいけない。(注３)安い。(注４)たぶん民俗を研究する学問…まんまだって。(注５)普通は少なくても５人ぐらいは必要な仕事。

イラスト／義見依久

——好きなことやってもいいのは？

大塚　エロ本って、グラビアにハダカが載ってて、せいぜい20％ぐらいエロマンガが出てればそれでいい…っていう世界なんですよ。だから、売れなくならないかぎり、いろんな作品を載せていこうという…。まあ、有害[注6]コミックと言われてますが（笑）、そういういい面もある。

有害図書騒動に大塚、怒りの鉄拳！

——そういえば有害図書騒動（下カコミ注）

大塚　うん。そ～ゆ一本は好ましくないということで、大手出版社が自粛[注7]しはじめた。僕はもともとエロ本作ってたし、何となくよくないな…という感じがしてね。表現の自由とかいっててもしょうがないし。まあ、編集者だったら、ウダウダ言わないで出しゃいいじゃん！　という単純な理由で…ウチの事務所が発売元になって、有害[注8]コミックレーベルみたいなものを始めたんです。エロマンガの中には本当に下らないものも多いけど、その歴史を見ていくと、けっこういいものもあるんじゃないか？　だからこれを機会に残していこうとね。

——あの騒動の最中にさまざまな議論がされましたよね。いいエロマンガと悪いエロマンガの違いとか…。

大塚　うん。でも「いい、悪い」はないと思うんだよね。エロ本作ってる側の心理って、「売れるから」ってすごく単純だし…読む方は、スケベな気持ちになりたいから。それでいいと思うんだ。ところがあの騒動の時に、いきなり漫画家が「表現の自由」[注9]とか言い出したでしょ？　でもロリコンマンガなんて表現じゃないじゃん。そういうこと言うのはかえって恥ずかしいよ。みっともない。編集者だったら出しゃいいじゃん。漫画家だったら描きゃいいじゃん。「エロマンガが表現だ！」って言うんだったら描けばいい。「金のために描いてきたんで、色々言われて恐いからやめます」…というんだったら黙ってればいいと思うよね。

——出したいから出す…非常にわかりやすいリクツ。

大塚　僕の言ってるのは「僕が好きだから出す」ということで、それが普遍的な価値ではないと思うけどね。それに自分で出せば、たとえ何を言われても、最後まで自分の責任取るからね。自分の金で出すんだから文句はないだろう…という。売れようと売れまいと。でも、実は、これが売れちゃったりするんだけどねぇ（笑）。

MADARAのベースは手塚作品

——さて、話が予期せぬ方向にいったんで軌道修正を（笑）…。大塚さんは原作者として「MADARA」シリーズの世界を作りあげたわけですが…アレってけっこうたいへんな作業なんでしょ？　細かく世界設定考えて…。

大塚　いや、実はなかったりするんだよね。意外とあとから付けるとか…（笑）。

——ガ～ン！　そんなぁ～！　だって「MADARA」って108のサイドストーリーがきちんとあるんでしょ？

大塚　いや、アレ[注10]は筆が滑って、一回書いちゃったもんで（笑）。

——あ、あのねぇ。

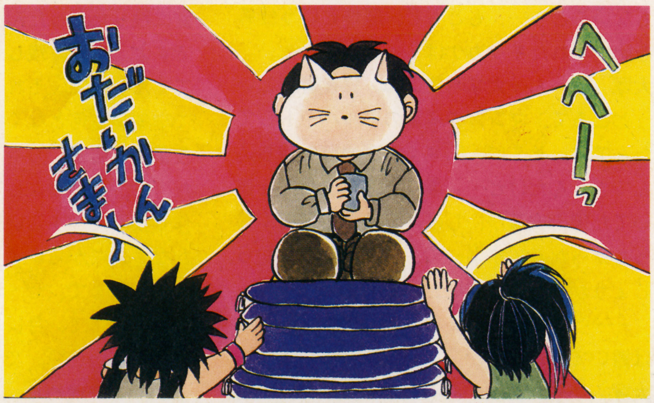
大塚　だから、今後は関わったマンガは全て「MADARA」と認定してゆくと…いきなり認定書を漫画家に送り付けたりして（笑）。

——ギャハハ。でもマジな話、原作や世界設定はどうやって考えるんですか？

大塚　基本的にはキャラクターの簡単な設定を作っとくだけ。で、それから人間関係のチャートみたいなものを作って…。あとはスタートすればね。絵になった段階で人格が変わってくるでしょ？　動くヤツはどんどん前に出ていくし、動かないヤツは消えていく。単純な人間ドラマを作っておけば、実は世界設定なんて誰でも作れるんだよね。わりと理屈で作れるものだから。手塚治虫さんなんかは、そのへんがすごく上手かった。

——そういえば最初の「MADARA」って、初めて見た時、手塚さんの「どろろ」がベースになってるのかな…って思いました。

大塚　うん。そうなんだ。「どろろ」[注11]のリメイクはやりたかったんだよね。もともと、MADARAの企画自体が、なんか作ってファミコンにしよう、というところが出発点でね。なんでもいいから…みたいな（笑）。で、ああいう手塚さんのマンガを、ファミコンの世界に持ってくれば面白いんじゃないかって安易なこと考えてて（笑）。「どろろ」って、発想がすごくいいでしょ？　体を取り替えていくとか、だんだん弱くなってくとことかね。ファミコンのゲームって、ただひたすら強くなっていくってモノが多いでしょ？　だから単純にその逆をやってみようと思ったときに、あ、「どろろ」が使えるな…って。



知識の泉「有害マンガ騒動とは!?」

1990年。新聞の投書が発端になって、和歌山県田辺市の主婦団体などが「有害マンガ排斥運動」（露骨な性描写をするワイセツなマンガは子供に悪影響をもたらすから、お上が取り締まってね…という運動）を始める。これがキッカケで、徳島、大阪、神奈川などの市議会が政府総務庁への意見書を決議。条例による規制が強化された。有害図書の指定を受けた本は（基本的に）書店に置けなくなり、大手出版社は本が売れないと困るので、露骨な性描写を自主規制。マンガの中からエロいシーンが激減。これに対していろんな漫画家さんが怒った…とゆ～お話。（⬇写真は大塚さんの出した「有害図書」シリーズ）

横☆電

（注6）いやらしい表現がいっぱい出てくる、子供に害のあるコミック…？（注7）みずから慎むこと。（注8）太田出版から「スイマー・千年の夏」（田中たみい）「定本・不条理日記」（吾妻ひでお）「名美、メロドラマ」（石井隆）などが発売中。（注9）憲法に保証されている人間の権利のひとつ。たとえば小我が原稿に「うんこ！」って書いても誰も文句を言って

——あと、当時新しかったのは、マンガの中にＲＰＧのようなパラメーターが出てくるとこですよね。あれはやっぱり、自分でゲームやってて思いついたんですか？

大塚　いや。[注12]実は全然ＲＰＧなんて知らなかった（笑）。なんか、ゲーム雑誌で画面は見たことがあったから、確かこんなのが付いてたんじゃないかなって（笑）。

——ア、アバウトやな～！　でも、最初の「ＭＡＤＡＲＡ」と「ＭＡＤＡＲＡ赤」ではずいぶん感じが変わりましたよね？

大塚　うん。田島[注13]の絵が変わってっちゃったから、合わせざるをえなかったというのはあるよね。「ＭＡＤＡＲＡ」の１巻の頃に比べるとずいぶん変わってるからね。腕からミサイルが出たり、指が飛んだりっていうのも、当時の絵ならいいけど、今の田島の絵じゃギャグになっちゃうからねぇ（笑）。でも、本当に上手くなったと思うよ。「ＭＡＤＡＲＡ」が始まった頃なんて、小学生から「僕の方が上手いですよ」って投書が来たぐらいで（笑）。で、それからしばらくして、同じ子が「最近上手くなりましたね」って書いてきて、田島すっ[注14]げぇ怒ってんの（爆笑）。

で、結局どうすれば原作者になれるか？

——さて、そろそろ読者が知りたいカンジンの「どうすりゃなれるのよ？」に、迫りたいと思うんですが…。

大塚　まあ、ウチの事務所に来て、３年ぐらい使いっ走りをやることですかね。いや、ほんと、人がいなくて（笑）。でも、３年間[注15]耐えたら絶対デビューさせてあげますよ。

——そんなこと言ったらみんな来ますよ？

大塚　だいじょうぶ、だいじょうぶ。みんな３年以内にやめてくから（笑）。

——そんなのあり？　まあ、でもちょっとぐらいは教えてくださいよ。

大塚　そうだなぁ。たとえば歴史の授業をちゃんと聞くとかね。それこそ、社会科の本についてる年表とかを読むだけでも勉強になるよ。「ＭＡＤＡＲＡ」の設定資料集を見ればわかると思うけど、あれ、社会科の資料とまったく同じなんだよね。地図があって年表があって…。僕は民俗学やってたおかげで、その手の資料は沢山あったから、そんなに苦労しなかった。だから今のうちにそういう勉強をしておくのもいいと思うよ。あとは…ストーリーのしっかりした小説を読むことかな？[注16]「指輪物語」とか「ゲド戦記」とかね。

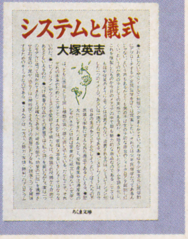
——なるほど。じゃあ最後に作家としてのポリシーを…。

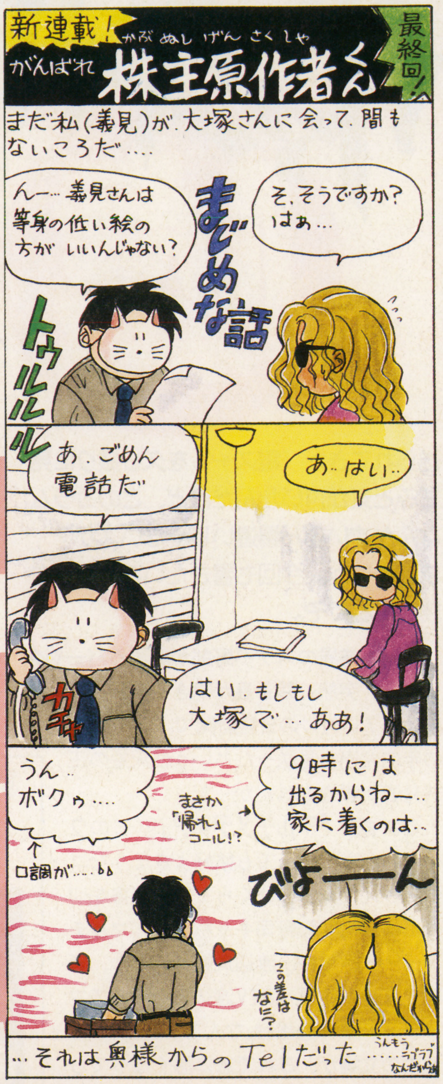
大塚　え～、なるべく連載を休まないようにする…とか？

——誰[注17]も生活態度を聞いてるんじゃないーっ（笑）！

★大塚先生の本プレゼント

コミックの原作だけでなく幅広い分野で活躍中の大塚先生。そこで、大塚さんが少女民俗学研究家として書いたベストセラー「システムと儀式」を読者10名にプレゼント。希望者はこのインタビューの感想を書いて「ほ、欲しいの」係まで。非常に面白いので、当たらなかったヤツは買うように！





☆今回のエライ！

エライ１　自分の経験（大学時代の民俗学）を原作に活かしているところがエライ!!

エライ２　社会の流れ（オタク弾圧、有害図書問題）などに独自の立場をとっているところがエライ!!

エライ３　引っ越しの次の日に、もう部屋が片付いていたのがエライ!!

横☆電

はいけない…とか、そんなことか？（注10）一瞬の気の迷いか？（注11）手塚治虫先生のヒット作のひとつ。アニメにもなった。（注12）大塚先生はゲームをほとんどやらない。テトリスはやるけどヘタ。（注13）あ、呼び捨て。（注14）本当に怒ったらしい。（注15）ここんとこ大切。（注16）ファンタジー小説の名作と呼ばれている。（注17）いちおう、オチ。

横★電

どびょ～ん、はせが一である。とてもうれしいお便りが来たので紹介するぞ。『始めまして私はまだ10才の女の子です。おこずかいもあまりなくおかしが食べたいときも「電撃を買うんだ」と思い、毎日こつこつおこずかいをためて電撃を買っています。いつも電少を見るときは、笑いがはじけ出てしまいます。(特に小我さんと [159Pに続く]

コージィの業界毒舌御意見版

ヴァーチャリアン嘘つかない

Vol.102

by 渡辺コージィ

任天堂不在のマルチメディア市場に対してクリントンは何を企んでいるのか!?〈PART1〉

送られてきた『電スー』を久し振りに見てふと気が付いたんだけど、このコラムなんかずいぶん場違いじゃないスか? まあいいか。今回も書きたいことだけを勝手に書くぞ。

ゲーム業界のスケベ野郎が集まるバーやクラブに、突然、閑古鳥が鳴き始めた。

7月7日付けの日経新聞で、CD-ROMマシンの年内発売を見送ったという任天堂の正式発表が報道されたからだ。

これまで「**マルチメディア**」…このワケのわからない、でも格好よさそうなコトバさえ使えば、いくらでも領収書を切れた(『新宿回転寿司キャバクラ/マルチメディア評論家、渡辺氏接待』とか、新宿アダルト割烹/GTV渡辺氏を囲んでマルチメディア勉強会』なんてお題目で…)連中の立場が、これで急に悪くなってしまったんだそうな。

この報道で「任天堂のCD-ROMさえ出ればモトが取れる」という、最後の言い訳が通用しなくなったのだ。

兜町もひっくりかえっているらしい。「任天堂は年内に絶対CD-ROMマシンを出す!」というのが、大方の業界アナリスト達の予測だったのだ。もし、出さなかったら任天堂は'93年度の決算で久々に減益になる。山内社長はそれをゼガヒでも避けるだろう、と…。

しかし…**さすがは任天堂**、である。目先のことにこだわらず、冷静な市場分析のもと、英断に踏み切ったわけだ。

ね、僕の言った通りでしょ。

僕は、任天堂は「ゲームにはマルチメディアは必要ない」と言う結論に達したと考えてもいいと思う…少なくとも1993年の、現・時点では。

いや、それどころか山内社長は「'95年夏まではスーパーファミコンをハードの主力にした事業展開をしていく」とコメントしている。これは、どう考えても、「あと2年はCD-ROMは出さない」という意味だ。

マルチメディアに過剰な期待をして、多大なムダ金をドブに捨て続けてきたソフトメーカーの皆さんがたも、本当に、そろそろ頭を冷やす時期だ。

⬆カリヤ君へ:今回は、『テトリス』と『クリントン』がモーフィングして『クリトリス』になってしまった絵を、お願いします。

しかし、である。

どうやら、スーパーファミコンCD-ROMの次に「バブルのはけロ」として利用されるのは、あの「**3DO**」のようなのである。

「任天堂がダメならとりあえず3DOで」と、動き始めたメーカーが実に多いのだ(このページを読んでるような人ならもう知ってると思うが、3DOというのはアメリカで次世代の標準システムの座を狙うマルチメディア・フォーマットのこと…エレクトロニック・アーツと松下電機の提携によって生まれた3DO社によって提唱されるものだ)。

しかし、「3DOが出たら、いよいよゲームもCD-ROM時代を迎える」というのも大きなカン違いなのである。

そのへんのことを日本では各メーカーだけじゃなくて、ゲーム雑誌をはじめとするマスコミも取り違えている。

3DOは、単なるCD-ROM再生機としてのマルチメディア・マシンではないのである。

ゲームをやるのに、あのスペックは必要ない。そして、それ以前に、ゲームで遊ぶためだけに10万近い金を出すユーザーはいない、ということ、ここが肝心である。

じゃあ何なんだ。

一言でいえば、「デジタル化した情報をモニター上に、一元的に集約再生するための検索マシン」…難しい? じゃあもっと簡単に言おう。「テレビと電話とビデオとゲームを一緒にしたようなマシン」、こう理解すればいいと思う。

そして最も重要なことは、これは、かのクリントン大統領がぶちあげた、国を挙げてのハイテク・プロジェクト「情報スーパーハイウェイ構想」のコアになるマシン・フォーマットだということだ。

このマシンの裏には、ハイテク業界戦争でアメリカをとことん叩きつぶした宿敵・日本への反撃を虎視眈々と狙うクリントン－ゴア政権の、実に鋭い企みが見え隠れしている。

そして、近未来メディアのありえるべき姿のヒントも、このあたりに、ほんのわずかだが見えて来たのである。

次回に、じっくりと説明する。

UNDER THUNDER 下電

今回も下電を担当する梅田です。イキナリこんなハガキが来てしまったぞ。『自分は悪魔にとりつかれました。この悪魔をはらってくれる人、助けて下さい。(福井県・ピサロカルーラ)』そんな時は邪教の館に行って剣と合体させる! だめっすか?

イラスト/カリジュン

怪奇！逗子のエンピツ男

⬅著者近影

第1回「東京まで1760円とは知らなんだ」

おもしろくて、やがて悲しき、引っ越しかな…というワケで、ついに新コラムの登場であるっ！　もう、引っ越し大失敗っ！　なんでこんな田舎に引っ越しちまったのか自分でもわからん！　とにかく今回からは神奈川県の逗子を舞台にした話しだっ！

田舎者になってしまった。

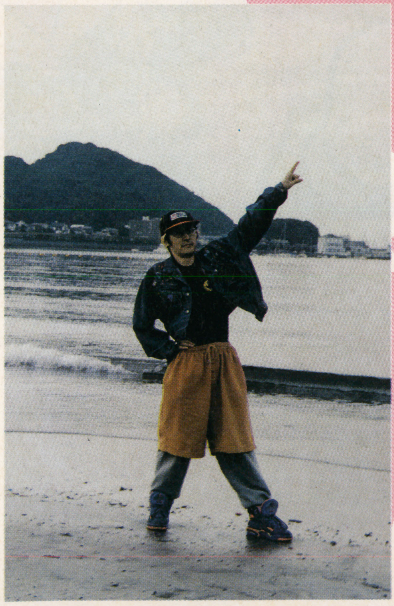
もとはと言えば「住宅情報」を買ってしまったのが間違いだったんである。たまたま開いたページに

「3LDK、プール付きのリゾートマンション。リビングの前は海！」(注1)

なんて広告が出てたもんだから、冗談半分で見に行ってしまったのが運のツキ！

まぁそん時は、旅行気分だったし、交通のことなんて気にしなかったしさ。「へへっ、面白いから引っ越しちゃえ」…みたいな気分だったのよ。

ところがいざ引っ越して、編集部に行こうとしたらさ。これが遠いっ！　ほんと遠い。もうこれが**「走れメロス！」**(注2)だったら「あ～あ、面倒だからもういいや。セリヌンティウスなんて王様に殺されちゃえ」とか、走るのやめて、ハナクソほじりながらプス～とか屁をこいて、横になっちゃうぐらい遠いのよ。


⬅逗子といえば湘南。これからは小我先生を「海の男」と呼んであげよう！

しかも、電車賃なんて、東京まで往復すると1760円よ！　こう書くとインパクトないけど、毎日通ったら年間で**64万2千5百円よ！**(注3)もう、電車が買えるぞ！　このやろう…って買えないけどよ。くそ。

あと、初めて電車（横須賀線）に乗った時にビックリしたのは、座席の向き。なんと席が前向いてんだぞ！　前！　俺なんか都内の電車しか乗ったことなかったから、最初は新幹線かと思ったぐらいだ。あ、これはウソだけどさ。おまけに切符だってモーレツなんだぞ。自動販売機のボタンに、見たことないようなヤツがいっぱいあんの。

「東京トクトク切符」とか…なんだよぅ、トクトクって！　日本酒みたいについでんのかよ、お前は！　んで、押してみたら

「がしゃこっ！」って音がして、**新幹線と同じ大きさの切符**(注4)が2枚も出てくるしよう。もう「アンタは今日から田舎者なんだから、旅行気分で東京までどうぞ」って言われてるみたいなもんじゃねーかよ。とほほほ～。

だけど、いちばん参ったのは、先週編集部から帰る時のことよ。夕方のラッシュ時はスゴク混み合うの知ってたから、ちゃんと列のいちばん前に並んでさ。扉が開いた瞬間に、さぁぁぁぁぁぁ～っ！　って乗り込んで席を確保したワケさ。まあ、そこまでは良かったのよ。で、しばらく電車にゆられてるうちについウトウトと寝ちまって…。

★　★　★

ペチャッ、ペチャッ、ズズ～ッ！　むしゃむしゃむしゃ(注5)…異様な音で目が覚めると…

横のジジイが弁当食っているっ！

だからこれは旅行じゃね～んだよぉぉぉぉぉぉっ！

ズズ～ッ…。茶を飲むな、茶をっ！

…ってここで文字数が尽きると美しいコラムだったんだけどな。余っちまったので前回の「尿管結石事件」の事後報告をする。

実はあれから数日後、まったく痛みがなくなったので、医者にそのことを言ったら「あ、そりゃ自然に石が出たんだな」と言われた。すると、代々木上原のマンションのトイレには俺の石が残ってんのか？　いいなあ石は。引っ越さなくていいから…。

今週の10年前

（引っ越しで押し入れを掃除していたら昔の写真が出てきたので載せます）

（評）顔のカタチが変です

⬅TBSのスタジオで。髪の毛がまだ黒かった頃。

横★電

小我氏、結婚というウワサは誤報。実はすでに2人の子持ちだった！　詳細は次号！

（注1）こういうバブルな響きに実は弱い。（注2）太宰治のわりとしょうもない話。（注3）電車は買えないが、中古車ぐらいは買えるぞ、このやろう！（注4）なんか名刺ぐらいの大きさのヤツね。（注5）なぜジジイは音をたてて食うのだろうか？

電撃ちばば寿司

おなかいっぱい笑える読者ページ!!

➡ちばば寿司とは

ちばば寿司とは、非合法の寿司屋である。全国各地の電撃少年団員からゲームネタを集めて、こっそりと味合う秘密の場所なのである。そこの板前をやっているのが〝千葉達也〟という電撃少年団の中で一番若い隊員、スーパーお馬鹿さんなのだ!!

ちばば寿司では、誰のネタが一番多く掲載されたかを競う〝ちばば杯寿司争奪戦〟が展開されている。優勝者には、お寿司屋さんがサンプルとして使用している、ロウ細工寿司をプレゼント!! 第1回争奪戦は、15号まで開かれているぞ!!

➡応募のキマリ

ペンネームは10文字までOKだよ!! 住所・氏名・年齢、そしてコーナー名を忘れずに書いてね。ハガキ1枚にネタは1つだけ。活字ネタは、なるべく黒のインクかサインペンで書いてね。『すりすり!! すずり』は筆ペンで、イラストはできるだけ色付きで。必ず官製ハガキで送ってね。

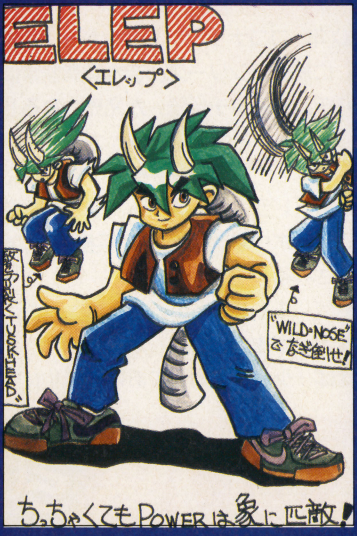
<あて先>

〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11 カンナビル
電撃スーパーファミコン編集部ちばば寿司○○○○係

すし華館

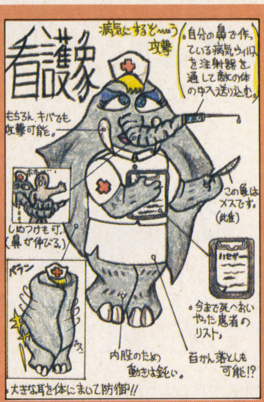
今回のお題は"象"だ!!

3G（カリ） ELEP（エレップ）



東京都武蔵野市・鼻から牛丼

⬅イラスト、アイデア共にすばらしい!! すぐにゲーム化できそうなキャラクター。象の鼻を後頭部に持ってきたのはアイデアの勝利!!



愛知県・ヤッホー東

一宮市・白鬼

高知県・一本釣りカドック

埼玉県・パオーン900

北海道・こゆき

千葉県・うっ!!チョコボ

神奈川県・小森優也

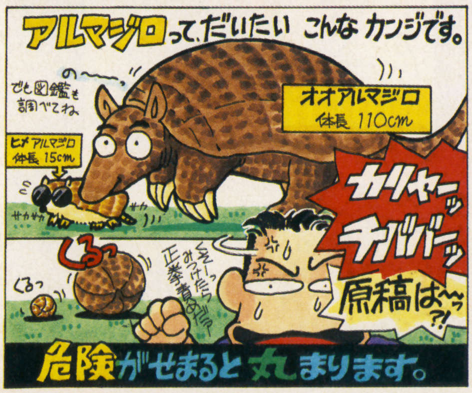
広島県・恩田

神奈川県・きゅうりゅう

宮城県・バイセップスマン

●ちばば「おまちかねのイラストコーナー"すし華館"の第1回目です!!」
■ハセガ「なかなか反響も良かったみたいだな!!」
●ちばば「けっこう年齢の低い読者からもいっぱいネタがおくられてきたしね！」
■ハセガ「アイデアしだいで誰にでも参加できるイラストコーナーという目的は果たせたようだな!!」
●ちばば「さて、みんなのハガキを見て気になったのは、字が小さいってことなんだ」
■ハセガ「ふむふむ!! たしかに攻撃方法が読みにくい」
●ちばば「次回からは、もう少し字は大きく書いて!!」
■ハセガ「でもよ、みんなアイデアマンだよな!! 象と看護婦って、普通結びつかないよな!! 発想がすごいぞ」
●ちばば「と、いうことで次回のテーマは"アルマジロ"。どんな生物なのかは、図鑑を見て調べてね!!」

次回のテーマ アルマジロ



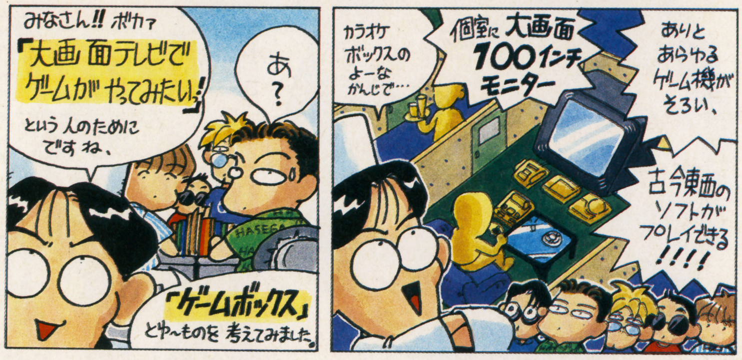
横★電

はせがーさんのコンビが…）いつも頑張っている皆様のためにもハガキを出したり、絵をかいたりしてます。点数が取れなくても、ハガキを出せなくっても皆様のおかげで心が明るくなります。本当に感謝しています。買った次の日から早く2週間たて！などと、一人言をいいながら生活してます。（できれば週刊にして～）それはさておき私たち小学生は

UNDER THUNDER 下電
ちばばさんが女装するのはかまいませんが、スクウェアの女性キャラの格好だけはやめてくれ。（福岡県・小我くず掲載希望野郎）そうだよなぁ、レナとかマリアの格好されたらやだもんな。でも『ＦＦⅢ』のウネならいいでしょ？

20XX年

10年後のゲーム界を大予言!



20XX年、ゲーム産業において大成功をおさめた任天堂のCMが、「チャリーン!!」というコインの音から、「バサッ!!」という札束の音に変わる!!

京都市・猫だまし！ぽん吉

20XX年『ファイナルファイト・ガイ』に出てくる寿司は、ロウ細工になっているっ!!

茨城県・WWF毛沢

●ちばば「寿司オケのまわりに〝ちばば〟と書いてあったらウレシイなあ!!」

20XX年『魔界村』の主人公が女になる!! 鎧がはずれると、もちろんブラジャーにパンツだ!! これはうれしい!!

大阪府・タイガーキック!

20XX年、かつての〝スケルトンカセット〟に影響を受けてシブい〝輪島塗りカセット〟を売りに出すメーカーが出現!!

山形県・シオン

●ちばば「こいつは、豪華だあ!!」

■ハセガ「これならシリーズで、漆塗りとか清水焼きのカセットとかできそうだな!!」

●ちばば「やっぱり実現するには、スケルトンカセットを出したコナミがやるしかない」

20XX年『ストリートファイターⅡ』は春麗の戦いのときだけ、下から見上げ型の画面に変化する!!

福岡県・JR6RFV

20XX年『ファミスタ』のナムコットスポーツに「コボちゃん」が連載される。

京都府・猫だまし！ぽん吉

20XX年、スクウェアのゲームで『ロマンシング・ナラ』『ロマンシング・ワカヤマ』～(中略)～『ロマンシング・アオモリ』などが出るだろう!! **奈良県・凍るジャン・グレイ**

●ちばば「ロマンシング・サガの〝サガ〟は佐賀県の佐賀じゃないっつーの!!」

■ハセガ「ロマンシング・ナラはまだゴロがいいけど、アオモリとかは無理してるぞ!!」

20XX年『ソードワールドSFC』で、会話性をより重視し、自分で会話を考え入れられるようにするため「スーパーファミリーベーシック」が同時発売となる。

神奈川県・はあふどわあふ

●ちばば「どっひゃー！ ファミリーベーシック!! 結局、占いしかやらなかったんだよなあ!! 久し振りにやろうかな」

20XX年『ファイナルファンタジー』のおどりこのアビリティ〝おどる〟に、ヴェルディ川崎のカズの〝歓喜の舞い〟が採用される!!

山形県・シオン

●ちばば「シーフのダッシュには、ぜひアルシンド選手に走り姿を参考にしてほしい!!」

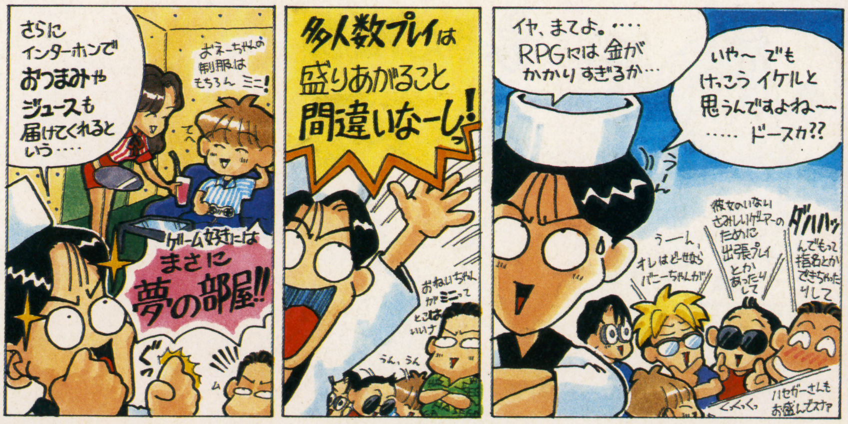
20XX年、ココナッツジャパンから『パチ夫くん』に続く新シリーズ、吉本興業監修による『パチパチパンチ伝説』が発売される!!

大阪府・タイガーキック！

20XX年『ドラゴンクエスト・ワールドグッズ』でドロボウ撃退用として〝実働人くい箱〟が発売される!!

■ハセガ「でもこれって、ドロボウがこの箱開けなきゃ意味ないじゃんか!!」

●ちばば「少しは感動してあげなよ!!」



本日の大トロ賞 5G(カリ)

千葉県松戸市・うっ!!チョコボ

⬅今までの中で一番ありそうなネタだよ!! 本当に次回作あたりで登場するんじゃない？ もし当たったら僕から記念品あげるよ!!

UNDER THUNDER 下電

俺の女友達は超スケベです。テレクラの電話番号を教えてくれたり、「いっしょにAV見よう」って言ったり(結局見た)します。(千葉県・斉藤渉) イカン！ そういうのはイカンぞ!! まったく最近の若いやつときたら…なんかうらやましいじゃないか！

ナゼダス

ゲームの謎をあばけ!

『スーパーファミスタ2』でホームランを打ったら、どの選手でもバック転ができるがジャイアンツの大久保選手までが、バック転できるというのはよく考えると、とっても恐ろしい光景だ!!

大阪府・タイガーキック!

やい!! 『ファイナルファンタジーⅣ』に登場するエッジ!! バブイルの塔で壁抜けの術を使ったが、ナゼ他の場所では使わない?

神奈川県・アッイウ

『ドラゴンクエスト』の神父様は、いつ眠ってらっしゃるのかな??

山形県・シオン

『ファイナルファンタジーⅤ』の潜水艦を海中で乗り降りする時、中に海水は入らないのか?

福岡県・JG6RFV

やい!!『信長の野望』の武将たち!! ナゼおまえらの顔は、どんなに年をとっても変わらないんだよ!! ナゼダス?

神奈川県・アッイウ

●ちばば「そんな細かいとこ…」

『ファイナルファンタジーⅣ』のデブチョコボは、腹の中になんでも預けることができるが、剣なんか飲み込んだら腹にささって痛いのではないだろうか?

大阪府・タイガーキック!

●ちばば「というよりも、飲み込むのが至難の技なんじゃないかい?」

『ドラゴンクエスト』のⅣやⅤで、伝説の勇者でさえダメージを受けるバリアの上を、なんでパトリシアは平気な顔で歩けるんだ?

山形県・シオン

『ファイナルファンタジー』で"聖なる力"(ホーリー)で、ダメージを受けるということは、主人公たちは悪いのか?

兵庫県・鼻毛一発

やい!! 『ファイナルファンタジーⅤ』のバッツたち!! おまえらは"ダッシュ"とか"両手持ち"などを、アビリティなしではできんのか!! 走ることぐらい、だれにだってできるわい!!

神奈川県・アッイウ

『スーパー桃太郎電鉄』は、電鉄のクセに走っているのはどうして汽車なんだ!!

大阪府・タイガーキック!

RPGの世界には、なぜ1滴の雨も降らないんだろう? ナゼダス?

兵庫県・ストリーキング男

●ちばば「この間、発表されたハドソンから出る"新・桃太郎伝説"では戦闘中に雨とか雪とかが降ってくるらしいよ!!」

●第1回ちばば杯寿司争奪戦

〈1位〉…ちばば寿司特製ロウ細工寿司 〈2位〉…特製ロウ細工ちらし寿司
1回掲載されると、特製ヘンテコシールと500円の図書券をプレゼント!!

さあ!! いよいよ次号で第1回ちばば杯寿司争奪戦終了!! 今回もトップは、シオンくんだっ!! そのあとを、8G(ガリ)差でつけてるのがWWF毛沢クン!! 入れ代わりはあるか? また、そのあとを1G(ガリ)差で、カネカシーナくん、タイガーキック!くん、としかずクンの3人がつけている!! 誰が1位の座に輝くのか? いよいよ次号感動のフィナーレが!!

➡途中経過

1位	シオン	29G
2位	WWF毛沢	21G
3位	カネカシーナ	20G
〃	タイガーキック!	20G
〃	としかず	20G
6位	地獄からの使者	16G
7位	バイセップスマン	14G
〃	兵頭功也	14G
〃	猫だまし!ぽん吉	14G
10位	げんずう	12G

いよいよ次回優勝者決定!! どんな結末を向かえるのか!! ロウ細工寿司は誰の手に?

➡ランクインにあと一歩

〈11位〉うっ!!チョコボ、えふえふやろう!…11G。〈14位〉アッイウ…10G。〈15位〉侍大将飛雪…9G。〈16位〉セイント川原、はあふどわあふ、ピーチク…8G。〈19位〉安土桃子、遊び人のりょーさん、アホウの逆襲、大岩真樹…7G。

横★電

もうそろそろ夏休み!電撃のみなさま、また夏休みになればはげましの手紙を出します。それまでがんばってお仕事してください。』(東京都の河原花玲ちゃんのお手紙)くうぅっうれしーじゃねーかよ花玲ちゃん。おじさんはカンドーで涙がちょちょぎれちまったよ(古語)。わしら頑張ってこれからもっともっとおもしろくするから応援してね、花玲ちゃん!

UNDER THUNDER 下電

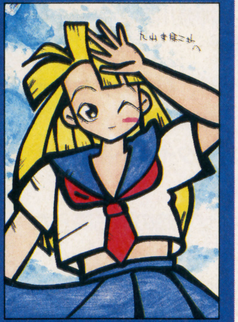
岡田奈々によく似てると言われます。こんな私を高卒でやとっていただけません?(宮崎県・森田一義アワー)岡田奈々に似ている高校生ってなんか想像つかないけど、東京に出てくるのなら地獄のウラワザ班を紹介してあげましょう。

東洋一いいかげんな読者ページ!!

VOL5　むやみに引っ越すな…の巻

夏も真っ盛り。まっさかり、かついだ金太郎である。ああ、くだらないプップクプ〜。さて、シレツな争いを繰り広げる「鼻毛ポイントグランプリ」も第4週に突入し、勝者の行方はいまだ混沌としている今日この頃…あんまり田舎に引っ越さない方がいいと反省する小我であった。

小我（以下小） くそっ、遠いよっ！
はせがー（以下は） 何がだよ？
小 逗子だよ、逗子！ はぁ、引っ越さなきゃよかった…。
は 四字熟語で言うと自業自得だな。さてと、今回も張り切っていこうか…。
小 もうちょっと同情してくれよぉ〜！



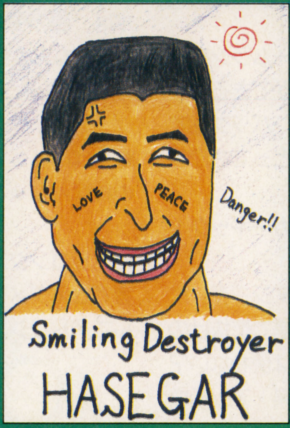
⬆千葉県・つき²まん
夏っぽくていいじゃん。全体のタッチや色も新鮮なカンジがしてグー！［2鼻毛］

わたしの住む仙台には、なんと「鼻毛橋」という名前の橋があります！ 皆さんもポイントアップ祈願に渡ってみてはいかがでしょうか？（宮城県・亀田葉子）［3鼻毛］
は がっはっは。鼻毛橋…いったい誰が付けたんだ？
小 なんかきっと、鼻毛にまつわる話があるにちがいない、その橋に。
は 例えば弘法大師が初めて鼻毛を抜いた橋…とか、そういうのか（笑）？
小 渡りたくね〜！

私の通学路には、「長谷別れ」というバス停がある。（京都府・ORANGE）［4鼻毛］
小 ぎゃははははははははははははははは〜っ！ 地名シリーズ第2弾…そうか、別れるか。
は 縁起でもないこと書いてくるんじゃないっ！ ちょっと面白いけど。
小 これからこういう地名シリーズも募集しよう。写真付きで面白いネタを送ってくれたヤツには、「5鼻毛」をあげる！
は 特に「小我別れ」ってバス停希望ね。
小 ないないないない！

⬅大阪府・天然記念物
そうか。後生なのか。ならば書くが良い。別に白黒でも問題はないぞ（でもカラーの方が嬉しい）。［3鼻毛］

「暑さの我慢大会」で、俺と友人のKだけが残った。暑さに耐えながらズ〜ッと我慢したのはいいが、結局30分たっても決着がつかなかったので、ジャンケンで決めて、負けた。（愛知県・クレヨン）［2鼻毛］
は だったら最初からジャンケンで決めろ…みたいな。
小 でもよ。これ、ジャンケンで勝ったヤツも、あんまり嬉しくないよな。なんか、こう…暑さに強いという部分は、全然評価されてないワケで…。
は たとえ、そんなことで評価されたところで…おまえ嬉しいか？
小 あんまり…。



⬅東京都・隣の鼻毛王
スマイリング・デストロイヤー・はせがー…何だか強いんだか弱いんだかわかんね〜名前だな。［1鼻毛］

今や「電少」は飛ぶ鳥をながめて見送る勢いですね。ところで隊長、それだけの数の変態どもを、うまく管理するコツはなんなのでしょうか？（東京都・変人使い9号）［1鼻毛］
は 最初の3行はイエローカードだぞ。こんどやったら1試合出場禁止だかんな、ほんと！
小 後半の5行も警告！ ワシのことかっ？ 変態ってのは！
は あっ、とゆーことは…合計2回でレッドカード出ました！ 変人使い9号、退場です（笑）！

電撃SFCを買おうか、41円ハガキを10枚買おうか迷う時があるが、そんな時はどうしたらいいんだろう？（山形県・シオン）［1鼻毛］
は 「ザ」を買わなければいいです（笑）。

⬅北海道・こゆき
ボルタくんの彼女候補は多数の投稿あり。小我の彼女のイラストも募集中！［2鼻毛］

UNDER THUNDER 下電
「大工さんの息子」作・小我恋次郎。引っ越しを無事終えた小我だったが、ベッドルームのドアが立て付けが悪くて閉まらなかった。そこで小我は、大工さんを呼んで直してもらうことに…。大工さんは部屋に入るなり、小我の部屋に置いてあった楽

横★電

小我、逗子のバス停でおじいさんに声をかけられる！…「その頭、どうしたんかね」

先日、横電で言っていたサッカー選手は、たぶん「平成のカッパ」こと、鹿島アントラーズのアルシンドだと思います。バギャジュワポンとは違います。（愛知県・小我SEXY）[2鼻毛]

小　間違えました。

この前、本屋でゲーム雑誌の「ふろく」だけを売ってるのを見た。本屋、おそるべし！（神奈川県・S氏マウサー）[3鼻毛]

は　う〜む。ふろくだけで商売しようとは、ふとどきな本屋だな。いったいいくらで売ってるのだ？

小　でもなかなか上手い商売だぞ。俺もやるかな、電少のページだけ切り取って売るの。「小我のコラム・百円」とかいって。

は　お前は駅前で詩集売ってるヤツか！

⬅新潟県・ツケノカナタ
ぎゃはは。反省するブランカ。みっともねえぞ、ほんとに。[2鼻毛]

⬆千葉県・どるばっきー
読み手の心の無情、ものの哀れを感じさせる一句です。[2鼻毛]をさしあげます。

マスカットガムを10分ぐらい噛んでから「ピコー」のレモンティーを飲むと、レモンティーがスイカジュースになります。一度試してみて！（兵庫県・怒怒位置）[2鼻毛]

小　よくあるよな。こういうの。例えばプリンに醤油をかけると「ウニ」の味になるとか。

は　あるある！　あとホールズなめたあとに、チョコ食べるとミントチョコになるとかな。

小　いちばんスゴかったのが、柿の種とブルーベリーガムを一緒に食うと「かずのこ」になる…って話。

は　それ本当かよ？

小　いや、やってみたら「甘い焼き魚」みたいな味だった（笑）。

はせがーさん、小我さん。2人の力でTV番組「笑撃的電影箱」を「電撃的笑影箱」に変えてください！（茨城県・WWF毛沢）[3鼻毛]

小　日テレの電波少年のワクだな。

は　電波少年といえば、最近「週刊プロレス」を「週刊ピロレス」に変えて発売させたという、なかなかやり手の番組だからな。そう簡単にはいかんと思うが…。よし！アポなしで松本明子に頼みにいこう！

小　おっ、さすが隊長！

は　ではと…まずはナベプロに電話だな…。

小　それ「アポ」取るってことじゃないの？

は　あ…。

⬅茨城県・WWF毛沢
おいっ！よく見ると顔の部分が俺じゃね〜かよっ(笑)！くそ〜、西洋かぶれか…た、確かにそうかもしれんが…。[3鼻毛]

電撃SFCの売り上げを倍増させる計画をお教えしましょう。それは…他の雑誌の上に、電撃SFCを全部乗せてしまうのです！（大阪府・せいふうでんせつ）[2鼻毛]

は　すでに発売日に編集部全員でやってます。

電少新刊案内。「海賊の頭と呼ばれて」ファリス著・小我乞次郎訳。「男と偽り海賊の頭として沢山の子分を率いていた彼女が、旅人バッツと出会い、ひとりの女性として目覚めてゆく心の奇跡を赤裸々につづった衝撃の手記。瑞々しい感性で書かれた本書を、特に同年代の女性にすすめたい」…文芸評論家・長谷川深。（福井県・トード）[4鼻毛]

は　な、なんなんだこれ？　いつの間にウチの会社はこんなものを出してたんだ。

小　しかも、このむちゃくちゃなストーリー。このバッツとかいうヤツどういう趣味してんだよ。なにも海賊の頭となぁ（笑）。

は　おまけにハガキに「海竜シルドラとの別れのシーンは涙なくしては読めない」とか書いてあるし…うう、読みたい！

ボツ直前！ 今週の小我くず！

はじめまして。僕のPNは「うんこちんちん」です。けど、よく考えたら「うんこちんちん」というPNで、このような雑誌に載せてもらえるんでしょうか？　やっぱり「うんこちんちん」はダメでしょうか？　けど、僕はこの「うんこちんちん」というPNが気に入ってます。「うんこちんちん」…すばらしい響きじゃないですか。これからも「うんこちんちん」をよろしく。（奈良県・うんこちんちん）

小　そうですか、それはそれは。

鼻毛ポイントグランプリ中間発表

1位	WWF毛沢	8P
2位	ORANGE	7P
3位	亀田葉子	6P
4位	怒怒位置	4P
〃	トード	4P
6位	良雲悪霊	3P
〃	召喚エリア	3P
〃	盛太郎	3P
〃	カネカシーナ	3P
〃	ちかみちなし	3P

以下、同率6位「うり」「白帆まゆ吉」「ピロリンチョ」「杉山みゆき」「S氏マウサー」。なおペンネームを変えると無効なので注意しよう。

UNDER THUNDER 下電

器（シンセ、ギター）を見て言った。「兄さん、音楽家かい？」。そして次の日。ピンポーン…インターホンが鳴ったので玄関を開けると、そこには昨日の大工さんとひとりの少年が…。大工さんが言った。「俺の息子、バンドやってんだよ」（完）

電少NEWS ニュース

ウーヤーター！　いやー夏休みも真っ盛りみなさんお元気ですか？　なに、お元気でない？　それはいけませんネ。そんな、アナタに電少NEWSオススメ特選CD5枚をピックアップ！　これを、聴いて夏の暑さをぶっとばしませんか？　バブー。

マリオのCDでダンス!!

YOー！　やるじゃんよー！　ヒゲおやじ。ハリウッド映画なんか出ちゃってもー。今度は何ですか？　大ヒット・シングル「スーパーマリオランド」「ゴー・マリオ・ゴー！」に続く1STコンセプトCDの発売ですか。

今や、ディズニーを越えた世界一メジャーキャラクター、マリオさん。そのマリオさんが、英ヒップホップ／ハウス界の有名プロデューサー、サイモン・ハリス先生によって改造されM.C.マリオとして日本デビューしたのは今年の初めのこと。そして、ついに日本から世界に先駆けてアルバムリリース！

その名も「スーパーマリオ・コンパクト・ディスコ」くー、ドル箱スターのやることは違うねー！　中身も、ラジオ・ショー的な仕上がりといい、テクノトロニックのアインシュタインのラップといい、もーいうことナス！

だから、アルファの弘石さん、ナウプリの佐藤大さん、M.C.マリオのTシャツくれないっスか。ダメっスか…。

⬆8月1日発売／¥2,800(税込)／アルファレコード

京本正樹解説のウルトラマンCD

むねーにつけーてるマークはりゅーせえ…と円谷プロダクション創立30周年記念企画としてCDが発売されますよー！　それが、この「ULUTRAMAN　COLLECTIONーウルトラマン世代の勇士たちへー」なんですな。内容のほうも、ウルトラマン、ウルトラセブン、帰ってきたウルトラマン、ウルトラマンエース、ウルトラマンタロウ、ウルトラマンレオと懐かしの歌がせいぞろい！　しかも、オリジナル音源使用でマニアにはウレシイ一枚。

解説はめばり（笑）の濃い芸能人で有名な、京本正樹が担当。ボーナストラックのシュワッチ、ヘァーッ、バルタン星人の笑いなどの擬音集も付いて、これまた涙モノのCDなのだ！

⬆早起きして再放送を見た子供時代が懐かしい。¥2,300(税込)／テイチク

ペケの体操CD発売

➡空手バカボン大槻ケンヂも参加。¥2,000／ポニーキャニオン

小学館「別冊少女コミック」で大人気連載中の4コマ青春ギャグ活劇「×ーペケー」。この体操CDが健康的に登場！　ペケ体操第一、第二、空手カマキリ夫人音頭などモロオーな楽曲、全5曲。

夏休みの健康の為にも、こりゃ一枚欲しいですな。

「3×3EYES」のオリジナルサントラ

話題のMEGA-CDゲーム、「聖魔伝説　サザンアイズ」のオリジナル・サウンドトラックが発売っス。CD2枚組っス。すごいっス。これ一枚で、サザンアイズの魅力が、堪能できちゃうお買い得CDなのです。

⬅気分はもうサザンアイズ。¥3,800(税込)／CD2枚組／キングレコード

イキのいいBLUEBOYのNEWアルバム

バンドブームも頭打ちと思いきや、まだまだ威勢のいいのがいるじゃあーりませんか。

6月23日に「小さな恋」でデビューしたBLUE　BOYがそう。ジュンスカ、バクに続けと、ホコ天からメジャーデビューの4人組！

その彼らが、1STアルバム「いいぞ！　BLUE　BOY」をひっさげて、いよいよ本格的に音楽シーンに殴り込み！

夢は、「紅白歌合戦」に出場する事と語るドラムスの青木をはじめ、ボーカルの村上、リーダーでベースの村松、ギターの伊藤の現役高校生がポップで、熱いビートをかましてくれるぞ！

まあ、なんと申しましょうかバンド売れ線要素、若い、元気、ホコ天と三拍子をかね揃えたBLUE　BOY！

この夏一番の、要チェックバンドとみたぞ！　必聴!!

⬆今時の高校生ときたら…元気ですね ¥2,000／キティレコード

横★電

あの、今週からこの原稿パソコン様で書いてるんですけどね。なんかこう、もうモノカキ様ですね。消しゴムのかすもでないしイイモンですよ。これで字がきたないとか長谷川さんに怒られなくてもスミマスッスヨ。まあ、高い箱からちょっと役立つ大人の小箱に変身したっつうとこですか？　これで長谷川さんのヘラクレスI号も恐くナイッスヨ。

UNDER THUNDER 下電

ちょっと電少を見ない間にメガンテだかなんだか知らないヤツがいるな。オレのことわりなしに勝手なことをするな。（神奈川県・銀狼）オレも気がついたらココにいたんだよう。しかしまだメガンテと間違えるやつがいるなぁ。オレは自爆しないって。

アメリカ式ヨーガ 伸長法講座

伸長は足から伸ばす DNAシステムがベスト!

1日20分!!
ビデオを見ながらトレーニング!!

驚異のヨーガ効果とアメリカ科学の勝利!

まず、確実にお約束したいのは、その効果! 下の体験談はほんのごく一部で、当アカデミーには、毎日山のように〃10㎝伸びた〃〃30才からでも伸びた〃という感謝の声が続々寄せられている。インドヨーガとアメリカの人体科学を合体させた「アメリカ式ヨーガ伸長法」が君を強力にサポート!

もし、チビのままだとすると?

キミの人生は、とてもみじめなものになるはずだ。男女交際で、結婚問題で、就職活動で、チビは大きなハンディキャップ、キミの性格や能力がどんなに素晴らしくとも、マイナスの評価を下されてしまう。バカバカしい現実だ。

一日10分一か月のトレーニング!

キミが払う努力は、たったのこれだけでOK! 世界初のビデオ付教材で、ラクラク楽しみながら、日に日に、身長はアップする。危険な器具や薬は一切、使わない。

身長は決して遺伝だけではない!

日米37万人が実証している。身長は遺伝で決まるものではないのだ。その決め手は〃DNA〃。くわしいシステムは、無料の案内書で、キミの未来が大きく変わる!

全国の会員から寄せられた喜びの声・声・声

O脚も直り足長美人に!
とても背が低く、ひどいO脚でした。何とかしてミニの似合うスタイルに! 入会後足も伸び、O脚も直って喜んでいます。
(野村さゆり・18才)

前より性格も積極的に
20歳をすぎていましたが、友達からバカにされるのがイヤで思い切って始めました。半年で5.6㎝。性格も、前より積極的に。
(若松幸裕・21歳)

今では友達を見おろせます
朝礼ではいつも前の方。いつか伸びるとノンビリしてたら中2で伸びが止まりました。当講座で12㎝。友達を見おろせます。
(上野卓・16歳)

身長を測るのが楽しみ
小学校4年の時は一番チビ。6年の時初入会しましたが、初めて1か月めで5.3㎝伸びていました。身長を測るのが楽しみ。
(酒向茂・12歳)

目標達成!

背を伸ばす秘訣はDNAシステムがベスト!!

毎日着実に伸びる!!

足から伸ばす伸長法!!

※器具や薬は一切使わないので安心!!

日米であがる成功の声 話題の伸長効果!!

※DNAシステムとはダイナミック・ナゴ・アドバンスメントホルモンの略で骨端軟骨を直接刺激し、成長ホルモンを活発化させ、伸長を促進させる方式を言います。

各専門分野の権威が指導します

このシステムの開発者

ヘンリー・ブライトマン

ヘンリー・ブライトマン●ワシントン州立大学医学部卒。医学博士。ヨーガの効果を科学的に引き出し、37万人の身長を伸ばした全米伸長センターの所長として、全米で活躍。全米医学界からも注目されている。

チャンス! とじこみハガキを今スグポストへ!

案内資料を無料急送

無料案内書は秘密厳守でキミだけに分かるように送ります。

日本ヘルスアカデミー 〒166 東京都杉並局私書箱第36号 〒166 東京都杉並区成田東4-38-17
●お急ぎの方はお電話で!! ☎03-3318-6111 (受付時間/年中無休 朝9時30分〜夜9時)

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

ファイナルノックアウト

伝説のチャンピオンたちが、キミのゴングを待つ——。

これは、新しい格闘対戦ゲームだ!!

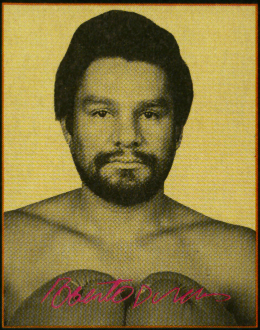
ゲームセンターの興奮をスーパーファミコンで味わえる！　実写取り込みのボクサーが迫力のバトルを展開。操作性も充実、ジャブ、ストレート、フック、アッパーカットが自由自在に炸裂。連打が決まると観衆が沸き起こり、リングは興奮の渦に。これは、もうただのボクシングゲームじゃ済まされない！

8メガ

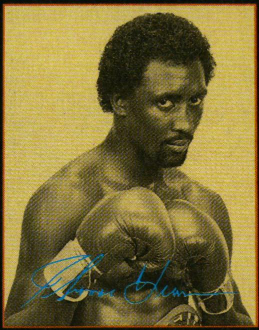
11月5日㈮発売!!
価格8,800円(税別)

フジTV系・スポーツワイドプロ野球ニュース(東京・名古屋・大阪)にてCM放送中。

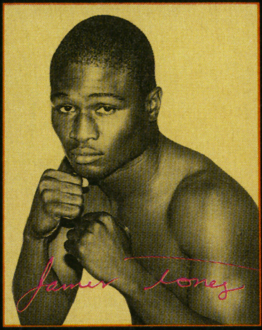
株式会社 パック・イン・ビデオ　〒104 東京都中央区銀座6丁目13番16号　銀座ウォールビル6F　TEL:03-5565-8732



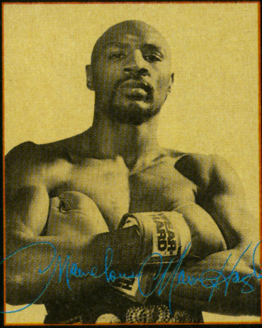
DURAN



HEARNS

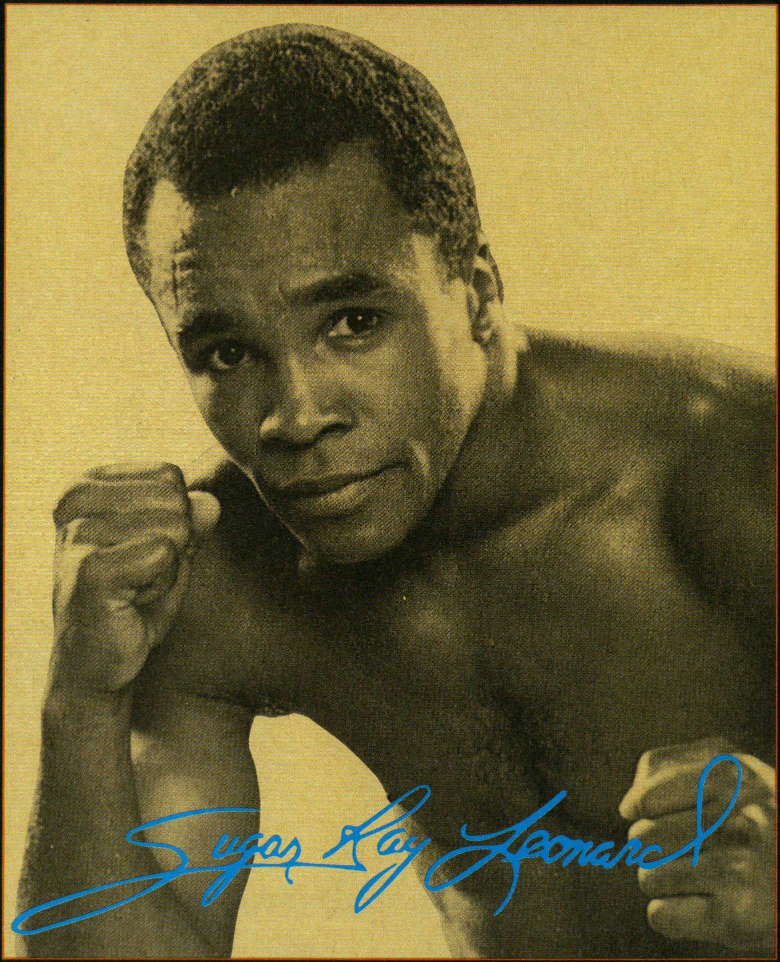


TONEY

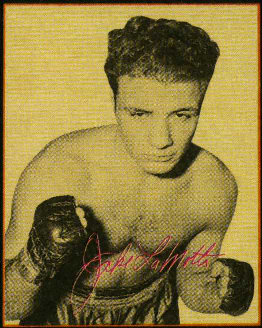


HAGLER

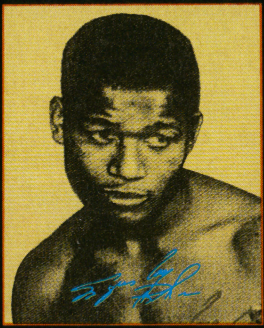
闘いのコールが……
今、リングに響く!!



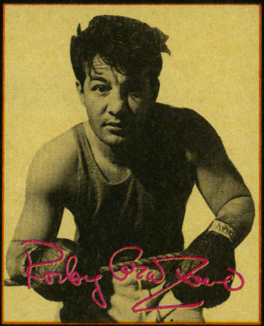
LEONARD



LaMOTTA



ROBINSON



GRAZIANO

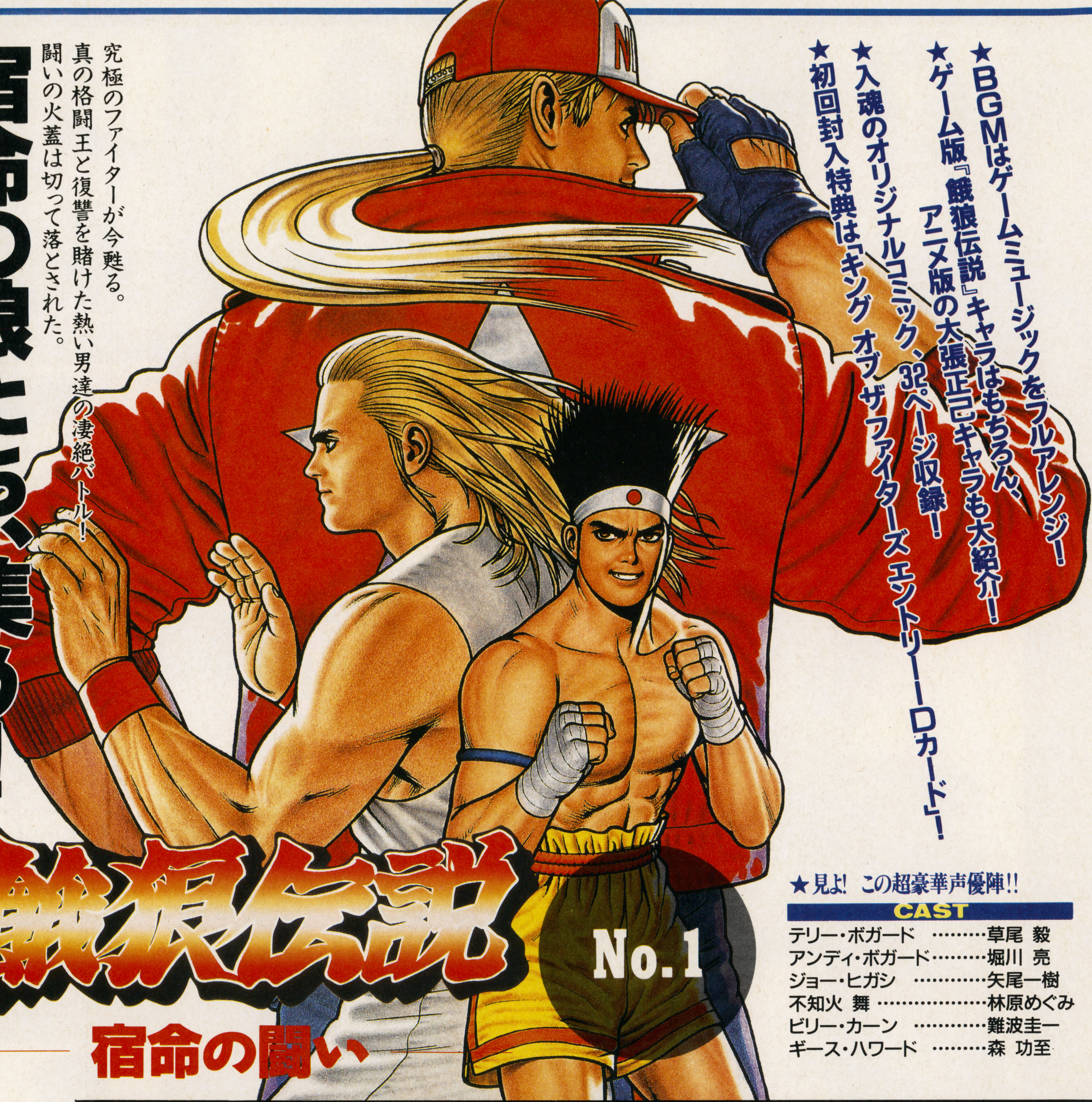
あの、5階級制覇の伝説のチャンピオン、
シュガーレイ・レナードが、やってくる!

8月24日(火)、25日(水)、26日(木) 午後2:00～
ファミコン・スペース・ワールド'93 パック・イン・ビデオブースにて

©PACK-IN-VIDEO CO.,LTD. ©エレクトロ・ブレイン・コーポレーション・ジャパン株式会社 スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

宿命の狼たち、集う！

究極のファイターが今甦る。
真の格闘王と復讐を賭けた熱い男達の凄絶バトル！
闘いの火蓋は切って落とされた。



★BGMはゲームミュージックをフルアレンジ！
★ゲーム版『餓狼伝説』キャラはもちろん、アニメ版の大張正己キャラも大紹介！
★入魂のオリジナルコミック、32ページ収録！
★初回封入特典は「キング オブ ザ ファイターズ エントリーIDカード」！

餓狼伝説 No.1
宿命の闘い

★見よ！ この超豪華声優陣!!

CAST

テリー・ボガード	草尾 毅
アンディ・ボガード	堀川 亮
ジョー・ヒガシ	矢尾一樹
不知火 舞	林原めぐみ
ビリー・カーン	難波圭一
ギース・ハワード	森 功至

イラスト／SNKオフィシャル
©SNK 1991

DENGEKI CD BUNKO

電撃CD
——ベストゲームセレク

電撃CD文庫とは……………………1 史上初のゲームドラマCD全集!
電撃ファミリーだからできる、ジャンルやメーカーを越えた名作ゲームの大全集!

早く会いたい!

「これを買えば、あなたも私たちの仲間よ。」(加藤)
「私などが出演していますが、買って頂けるのでしょうか?」(中本)
「うるせえなぁ、黙って買えばいいんだよ。」(新井)
「この私の声が聞けることを光栄に思うことね。オーホホホッ」(高城)
「エーッ! 買ってくれるの? まみちゃん感動! うるうる。」(志村)

★表紙はもちろん、人気爆発の竹井正樹描き下ろし!
★5人組が歌う! このドラマCDのためのオリジナルソング
★「卒業」世界を知り尽くした豪華執筆陣によるコミック競作!
★初回封入特典はなんと「清華女子高等学校 生徒証」だ!

★ゲームのオリジナルキャストが大集合!

CAST

新井聖美……鶴 ひろみ
中本 静……久川 綾
高城麗子……冬馬由美
志村まみ……金丸日向子
加藤美夏……嶋方淳子
武蔵三十郎……古谷 徹

文庫 ション

8月25日 2タイトル同時発売

初回出荷のみ封入特典付き! 発売日には書店に走れ!

定価3,800円(税込)
発行:メディアワークス
発売:主婦の友社

2 CDは選び抜いた名作ゲームをサウンドドラマで!
パソコン、スーパーファミコン、PCエンジン、メガドライブ、NEO·GEO、さらにアーケードの名作、傑作ゲームをサウンドドラマで劇的に再現!

3 ブックは多彩な情報を満載!
設定集、ビジュアル集、コミックなどなど、ゲームファンのあらゆるニーズに応える情報を満載!

4 CD+ブックだから面白さ∞大
過去に例を見ない、ドラマCD+ブックの究極合体!
ゲームファンの好奇心を100%満足させる面白さ∞大のシリーズです。

NEW GAME 新作情報 FLASH

白熱プロ野球'94 ガンバリーグ3

GANBALEAGUE94!! !!

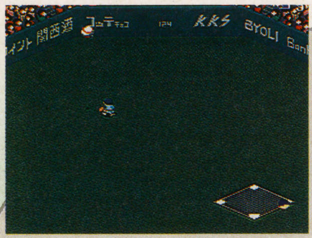
プロ野球もいよいよ後半戦に突入。ひいきチームの応援にも力が入ってくるこのごろだけど（え、もうあきらめてる?）、あの『ガンバリーグ』の第3弾が、今秋に発売されるんですよ。次のシーズンオフの相棒は、コレだ！

SFC	11月発売予定	
SPG	8M	Ⓑ
EPICソニーレコード		¥8,900(予)

いやいや、プロ野球もおもしろいですヨ！

SFCの人気野球ゲーム『ガンバリーグ』の第3弾は、乱闘や退場などのイベントが強化され、エンターテイメント性の高い作品になりそうだ。グラフィックや音声も大幅にグレードアップ、12球団の監督のキャラクター性にも磨きがかかり、実際のプレイ以外の部分でも楽しめる要素がいっぱいだ。また、ゲームの難度が変えられたり、エディットしたチームでペナントレースモードに参加できるようになったりと、細かい点も改善されているのがうれしいね。

実況あり



⬆「これは大きい！」とか言われると、ドキドキしちゃうね。

大乱闘あり

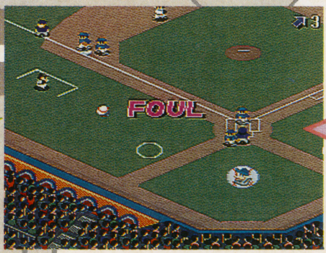
⬆ボールをぶつけられて腹が立たなきゃウソだ。というわけで、乱闘シーンもあるんです。あらら、退場させられちゃいました……。

なんともはや、にぎやかですワ

⬅見よ！　この立体感あふれるグラフィックを。前作をさらにバージョンアップしての登場だ。

オリャー！と ファインプレイ

⬆横っ飛びや垂直ジャンプのアクションが実に気持ちいい。かけ声も泥臭くていいね。

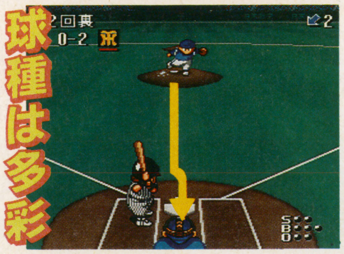


ファウルボールにご注意ください ——ウグイス嬢

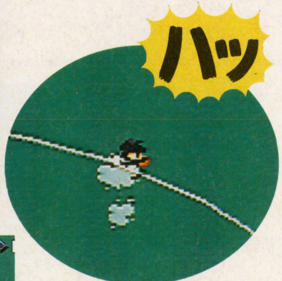
©SONY MUSIC ENTERTAINMENT(JAPAN)INC.

人生投げたらあかん！ボールはよし

ピッチングで注意したいのは、3つある投球ボタンの使いわけだ。それぞれ通常、チェンジアップ（ベース近くで減速する）、フォークボール（ボールが落ちる）となっているので、緩急をつけた配球を心がけよう。守備面では、まず打球の軌道に慣れること。つまり気味のあたりをうまく捕球できるか否かが、試合の流れを大きく左右するぞ。あと、ファインプレイもできるけど、いざという時だけ使うように。



⬅3つの投球ボタンと方向ボタンでさまざまな軌道を描けるのです。

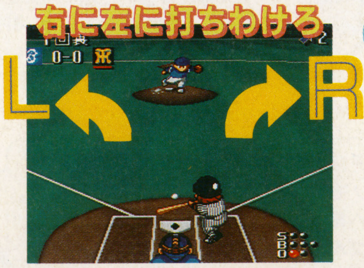


⬆実は、守備がとっても楽しいのだ。ファインプレイを効果的に使ってカッコよく！

⬅よく考えてみれば、キャッチングにエラーがないのも不自然だ…というわけであります。

バカーンと打ったらんかい、バカーンと

打球方向の打ちわけは、バットを振るタイミングやインパクトの位置以外にも、Ⓛ／Ⓡボタンによる"気持ち"の方向、風向きによる意図的な打球方向の選択が必要となる。選手の基本データや調子（顔のマークで判断する）も打球の勢いを左右する。ここぞというときはすかさずピンチヒッターを起用すべし。



⬆打つときにⓁ／Ⓡボタンを押すと、流したり引っ張ったりできちゃう。

➡Ⓛボタンを押すとランナーがリードする。うまく使え。

➡非力なバッターも、追い風が吹いていればスタンド・インも可能だ。いいね。

甲子園はないのかな？

球場はオリジナルの3種類。広さやスタンドの高さといったプレイに直接関わる違いもあるけど、見た目もかなり個性的だぞ。

ガンバドーム
両翼95m 中堅120m

➡とにかく広い。フェンスに広告あり、バックスクリーンに人がいたりで賑やか。

申子園球場
両翼90m 中堅118m

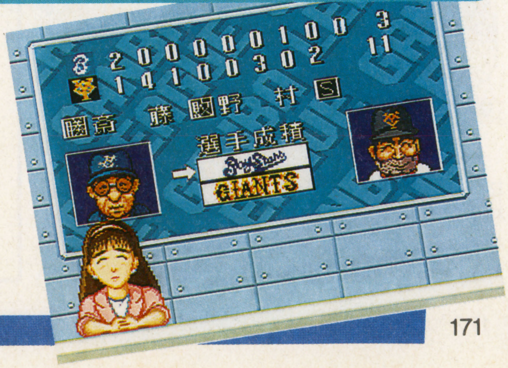
➡野球盤のように鮮やかなグラウンド。ライト側のフェンスが不自然に高い。

神官球場
両翼85m 中堅115m

➡球場自体は小さいが、センターがかなり深く感じる。それにしてもいい土だ。

ID理論によれば、モードは8種類じゃ

友だちと気軽に遊ぶなら「スポットゲーム」、ファン投票や監督推薦もあるセ・パの「オールスター戦」も楽しいぞ。特打がわりに「ホームラン競争」はいかがかな？　ほかにも、オリジナル球団を2つ作れる「EDIT MODE」やら最大130試合で優勝を競う、日本シリーズもありの「ペナントレース」、総あたりの「リーグ戦」もあって盛りだくさん！　…と忘れちゃいけない、まだあるぞ。「守備練習」だってできるし、なんとエラーや風の有無、イニング数などの設定ができる「SET UP」まで。8つもモードが用意された優れものなのだ。



➡楽しみ方は無数にある。プロ野球ゲームは永久に不滅です。

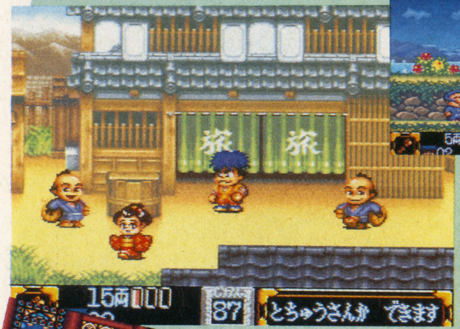
がんばれゴエモン2 奇天烈将軍マッギネス

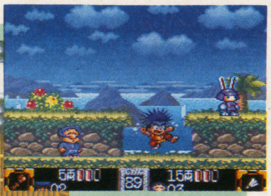
SFC	12月発売予定		
	ACT	12M	——
	コナミ		¥9,600(予)

メーカーからの一言
Newキャラクターの〝サスケ〟が登場！ 前作同様なんでもありのアクションです。お楽しみに。

日本かぶれ＆ウサギ好きの元宣教師の野望を砕け!

SFCでは、これが２作目となる『がんばれゴエモン』シリーズ。２人プレイ可能のアクションゲームという基本システムは変わっていないけど、あらゆる面でグレードアップしている。新プレイヤーキャラに前作の敵のキャラだったサスケが加わったり、２人同時プレイ専用の技として、新〝おんぶ〟攻撃が加わったり（これはすごすぎる！）、ボスキャラ戦は迫力の３Ｄ対決だったりと、全体的に爽快感が重視された作りになっているぞ。





⬅敵の大半は、なぜかウサギさん。なんだか倒すのは気がひける。

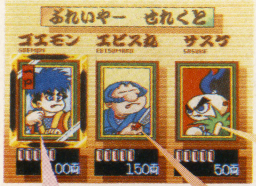
⬅おなじみの町内シーン。左側にいる女の子はおみっちゃんかな？

⬆舞台もアウトドアあり、室内ありとバリエーション豊か。

⬅乗り物だって乗っちゃう。取り合いでケンカしないように。

奇天烈将軍マッギネスの巻・序章

３種のキャラから選んでね



サスケ
伊賀の物知りじいさんがこしらえた、からくり忍者。風呂好きで日本茶が好物。得意の〝くない投げ〟で敵を斬り裂くぞ。

ゴエモン
怒りっぽくてケンカっ早い生粋の江戸っ子。新たに手に入れた（盗んだ？）〝炎のチェーンキセル〟を武器に大活躍！

エビス丸
ちょっぴり間抜けな食いしん坊忍者。彼の腕から繰り出されるエビス丸特製〝なにわのハリセン〟は強力だ。

ボス対戦は3Dがお好き

奇数エリアの最後には、敵の大型からくりメカが待ち受けている。目には目を、大型からくりメカには大型からくりメカで…というわけで、ゴエモンたちは〝ゴエモン・インパクト〟という秘密からくりメカ兵器に乗り込んで、敵メカに戦いを挑む。大迫力の３Ｄ戦闘シーンにご注目！

ボスは大型からくり人形

⬅ボスキャラと出会うと、妙な会話が楽しめるのだ。

それゆけ それゆけ

ゴエモン・インパクト!!

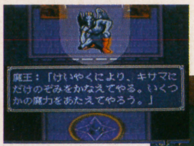
©1993 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

ファーストクィーン

SFC	11月発売予定	
S・RPG	容量未定	Ⓑ
カルチャーブレーン		価格未定

メーカーからの一言
傑作パソコンゲームの移植版。画面内で、多人数のキャラが入り乱れて戦う戦闘は大迫力!!

邪悪な女王なんてボクらがやっつけてやるさ!



⬆悪魔と契約だって結んじゃう。

⬇もう何がなんだかわからなくなってきた。えぇい、ままよ。
⬅ほとんど軍隊同士の戦争だね。

この『ファーストクィーン』は、かわいいサイズのキャラクターが画面上にウジャウジャ出現するので有名な同名のパソコンゲームの移植版で、シミュレーション性の強いRPGだ。そしてプレイヤーの目的は、病床(びょうしょう)の王の代わりに邪悪な女王によって侵略された地域を解放していくこと。戦闘で経験値を積み、自軍をレベルアップしていかないと、とても最後までたどり着けないぞ。超多人数の味方キャラをいかに御すかが、ポイントになるのだ。

仲間の数は多いけど操作は難しくなんてないよ

ゲームは、全体マップでの移動と戦闘シーンで構成されている。勝利を得るためには、自軍と敵軍の状況をよく考えた戦略を立てなくてはならないぞ。まずは、手順をしっかり把握(はあく)しておこう!

1 全体マップで移動

全体マップには50以上もの地区、町、城などが点在し、それぞれ網目状につながっている。プレイヤーは敵軍とのターン交替制で全体マップ上を移動するのだ(1ターンに1マスしか進めない)。敵軍は北から、自軍は南からそれぞれ相手の本城を目指して進軍するので、ほぼ正面対決という形になる。敵軍の出方をうかがいつつ、慎重に移動するのだ。

⬆要は棒倒し競争。自軍の本城を守りつつ敵の本城を攻め落とせ!

2 町で仲間や情報をかき集め

町や村などのマスに止まると、そこの住人から重要アイテムや人物などの情報を集めることができるぞ。誰かれ構わず話しまくって、部隊の戦力アップをはかる手掛かりをつかむのだ。仲間になる部隊長は敵軍からの寝返り…というケースもあったりするぞ。

⬅いろんな場所で知り合う人々とは仲よくしよう。

➡このへんは、いかにも普通のRPGっぽい。

⬆部隊長クラスのキャラが仲間になると、戦力が一層強化されるぞ。

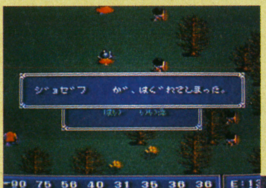
3 敵ユニットと重なったら戦闘

戦闘シーンになると、自軍キャラと敵キャラが入り乱れてのリアルタイムバトルになる。ボーッとしてる間にも各キャラの状態は刻一刻と変わっていくので、残りＨＰの管理が大切になってくるぞ。これは危ないというヤツがいたら一時的に避難させ、小休止してＨＰ回復させるなどの処理が必要だ。また、戦場の地形や敵キャラ構成によっては、隊列を組むほうが有利に展開できる場合もある。すぐ逃げ出すキャラ、無鉄砲なキャラもいるが、やっぱりチームワークが第一だ。

⬆複雑な地形での戦闘はイカスう。

➡敵は巨大なモンスターのときもある。囲んでしまえ～!

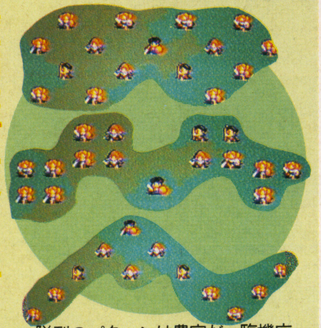
団体行動ゆえにおこる事



⬅気弱な性格のヤツはすぐ逃げ出すのネ。

➡別れもあれば、再会だってあるもん!

隊列はビシッとね



隊列のパターンは豊富だ。臨機応変に形を変えて戦闘に臨むのだ!

4 そして最終的には

こんな事を繰り返して、最終的に敵軍の本城を陥落させればめでたくエンディングだ。主人公が死ぬか自軍の本城が落とされるとゲームオーバー。

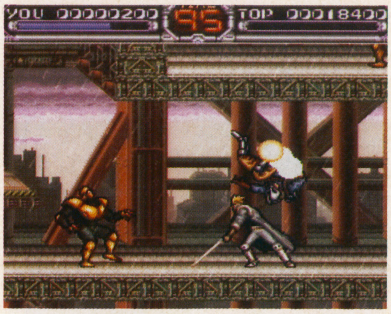
©カルチャーブレーン

ソード・マニアック

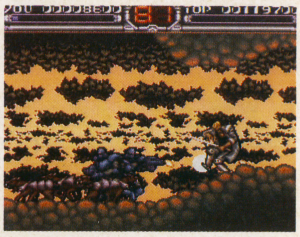
SFC	11月下旬予定	
ACT	8M	——
東芝EMI		¥8,600

メーカーからの一言
主人公"ギア"の渋さと敵キャラのユニークさに注目して下さい。特にボスキャラは絶対いい！

刃物でバシバシ敵をなぎ倒していく快感を知るべし！



『ソード・マニアック』は、殺人許可証と伝説の魔剣「斬魔剣」を持つ男"ギア"が、近未来のニューヨークを駆け抜ける横スクロールアクションゲームだ。シンプルな操作法で多彩な技が繰り出せるぞ。また、ＳＦハードボイルドタッチのビジュアルシーンも見どころのひとつだ。



➡『ブレードランナー』をほうふつとさせる背景グラフィックも見ものだ。

人生いろいろ
敵もいろいろ

VS 対戦モードもあります

『ソード・マニアック』のもうひとつの顔が、この通常モードのボスキャラ６体が総出演する"デュアルモード"だ。主人公のギアを含め各ステージのボスキャラからマイキャラを選んで、１対１の格闘バトルが展開できるこのモード。同キャラ対戦なんかもできて、気分はもう、ハヤリの対戦格闘ゲーム！　何だかトクした気分だね。

T.M.N.T. ミュータント ウォリアーズ

SFC	11月発売予定	
ACT	16M	——
コナミ		¥9,600(予)

メーカーからの一言
今度の『Ｔ.Ｍ.Ｎ.Ｔ.』は格闘アクションです!!　亀の必殺技はただものじゃないぞ。必見！

正義のカメ集団、とうとう仲間割れか!?(なんちて)

以前、SFCで横スクロールアクションゲームとして登場したアメリカの人気ヒーロー『Ｔ.Ｍ.Ｎ.Ｔ.』が、今度は対戦型格闘ゲームとなって再登場だ！　操作できるキャラは主人公のカメたちのほかに、映画などで有名な敵キャラも多数用意されているぞ。プレイヤー同士の対戦はもちろん、対コンピュータのトーナメントモード、ストーリーモードでのプレイが可能だ。

➡原作のファンも格闘ゲームファンもイケますぜ。

1カメ2カメ3カメ4カメO.K.!

レオナルド
▲"回転斬り"は有効な空中攻撃だ。

ラファエル
▼気を投げる技"ジャンボリー"が素敵。

ミケランジェロ
▲ライジングサンダー攻撃は強烈なり。

ドナテルロ
▼棒の百烈突きはリーチもあって便利ヨ。

⬅十字キーとパンチ、キックボタン(それぞれ大小あり)で多彩な技が繰り出せるぞー。

➡相手に攻撃をヒットさせてサブゲージをためれば超必殺技が使える。これが強力なの。

©1993 TOSHIBA EMI　TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES® MIRAGE STUDIOS,U.S.A. ALL RIGHTS RESERVED. Trademark use granted to KONAMI under license from MIRAGE STUDIOS,U.S.A.　©1993 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

F-15 スーパーストライクイーグル

SFC	11月発売予定		
	STG	8M	P
	アスミック		価格未定

メーカーからの一言
これでキミも米空軍パイロットになれる!! かもしれないので、今から体を鍛えておこう!

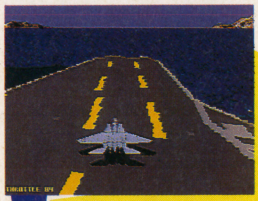
昼夜を問わず対空・対地攻撃に大いそがしなのだ!

偉大なるヒコーキ好き野郎(?)に朗報! 史上最強の戦闘攻撃機〝F-15Eストライクイーグル〟に搭乗して数々の作戦を遂行していく、フライトシミュレーターの登場だ。機体の操縦と兵器攻撃&防御(フレア、チャフの発射)を分担しての2人プレイもできるぞ。

⬆これぞ大空のロマン! 男の世界だぜ(女も可)。

敵はこんな風にうぶせ!

離陸!



⬆離陸は簡単だけど着地はタイヘン。

ドッグファイトだ!!

⬆敵戦闘機と接近すると迫力の3D画面に。腕の見せ所だ。

サテライト・マップで移動

⬆これが通常の移動画面だ。位置関係を把握しよう。

そして…対地攻撃モードに

⬆作戦目標上空に達すれば、あとは壊しまくるだけだ。

ダイナミックスタジアム

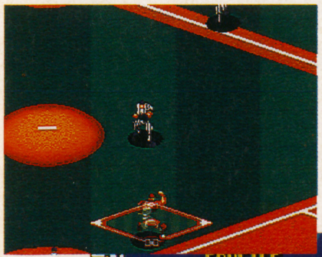
SFC	11月発売予定			
	SPG	8M	B	T
	サミー		価格未定	

メーカーからの一言
日本プロ野球の詳細なデータと大リーグ並みのアクション性、スピード感を備えた野球ゲーム。

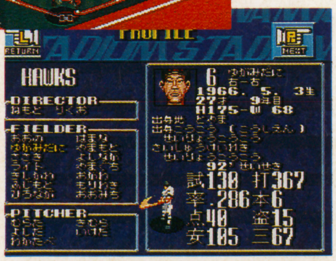
大リーグな雰囲気でプロ野球するのだ

ベースボールゲームは下手な臨場感よりもスピード感だ! というコンセプトの『ダイナミックスタジアム』。ビジュアル、音楽などの演出が効果的だぞ。マルチタップを使っての4人同時プレイや、お好みオールスターチームの作成もできたりと、その他の要素も充実しているのだ。

⬆画面狭しと暴れ回る選手たち。この大味具合がいいんだよね。



⬆キャラのサイズが大きいこと大きいこと。他の野球ゲームと違って見えるな。



⬆なんと、登場選手のプロフィールが見れる。データマニアよ、ニッコリせよ!

アメコミ調のグラフィックがイカス!

ヘヴィ&パワフル路線の野球ゲームって、そうないんじゃないかな? キャラのオーバーなアクションや、クロスプレイ時に一瞬表示されるビジュアルは、一見の価値アリだぞ。

くやしそうな三振

⬆バット折っちまったよ。確かに悔しいけど、やり過ぎ。

⬆こんな大勢の人に祝ってもらったの初めて。

ハデハデなホームラン祝い

迫力のクロスプレイ!

©1993 MICRO PROSE SOFTWARE INC. ©SAMMY 1993

トップレーサー2

SFC	11月19日発売		
	RCG	8M	P
	ケムコ		￥8,500

メーカーからの一言
パワーアップして帰ってきた、『2』。対戦レースでキミの興奮をチューンナップ！

迫力の1人プレイ、白熱の2人プレイ

⬆メリハリのきいたさまざまなコース。スピード感イッパイ、スリル満点なのだ。

⬇ついつい熱くなっちゃう2人プレイ。早く遊びたいよね。

ＳＦＣ初の対戦ＲＣＧとして注目された『トップレーサー』の第２弾が、パワーアップ。フル画面で走れる１人プレイ、上下２分割の２人プレイ、どちらもグラフィックが大幅にアップして爽快感がバツグンだ。さらに、天候の変化もリアルに表現。16か国、64コースがキミを待つ。

⬆天候によりコースコンディションも大きく変化するのだ。

イースⅣ MASK OF THE SUN（マスク オブ ザ サン）

SFC	発売日未定		
	A・RPG	12M	Ⓑ
	トンキンハウス		価格未定

メーカーからの一言
永遠の名作『イース』シリーズ、待望の第４弾。スーパーファミコンで堂々の登場です。

ファン感涙の名作A・RPGの最新作

人気のＡ・ＲＰＧシリーズ『イース』の最新作。『Ⅲ』は番外編だったけれども、今回はシナリオも含め『Ⅰ・Ⅱ』の続編。ドギやリリアなど、シリーズのおなじみのキャラはもちろん味方や敵にも個性的なキャラがいっぱい登場する。画面も『Ⅰ・Ⅱ』と同じく斜め見下ろし型。敵に身体を半分ずらして当たる攻撃方法も健在なのだ。

⬆こんなに平和そうに見える町にも何か異変が…。

⬇しっかり情報を集めておくのがＲＰＧの基本だね。

⬅敵には半キャラずらし攻撃が有効。タイミングが大切だ。

⬅今回も勇気と正義を胸に、赤毛のアドルは一人で冒険に出る。

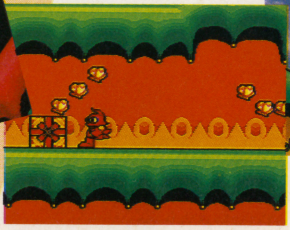
プロック

SFC	11月上旬発売		
	ACT	8M	———
	アクティビジョンジャパン		￥8,900

メーカーからの一言
名作『上海』を開発したアクティビジョンの第１弾。大切な旗を取り戻すためプロックかんばる。

宿敵ノミを倒すため、プロック王ガンバル！

⬆乗り物もバイクやトラック、戦車、ＵＦＯなどたくさんの種類が登場。

⬇プロックの崇拝者からアイテムのプレゼントだ。


⬆身体から手足が取れてバラバラに。攻撃もできるぞ。

美しいアクリリック島で暮すプロック王の大切な旗が宿敵のノミに盗まれてしまいました。プロック王は、大切な旗を取り戻すために旅に出ることにしました。でも、ノミたちは襲ってくるし、意地悪なトラップは待ち受けているし、もう大変。手足を飛ばして敵をやっつけ、なんとか旗を取り戻すのだ。アイテムを取れば変身したり、乗り物に乗れたりもするぞ。

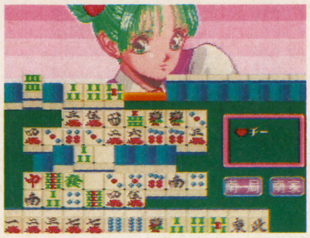
©1993 GREMLIN and are trademarks of GREMLIN,and are used with permisson, All rights reserved.／©1993 KEMCO
©日本ファルコム／TONKINHOUSE ©Tradewest.License to Activision

遊人 雀獣学園

SFC | 冬発売予定 | バリエ | ETC | ¥8,900(予)

女の子だけど甘く見ないでね

３人の女子高生が間違って呼び出してしまった大悪魔ジャングラー。ジャングラーは手下の雀獣を使って女子高生にとり憑き始めた。女子高生の１人をパートナーにして、雀獣たちと麻雀で勝負。麻雀に勝ち、すべての雀獣を浄化するのだ。



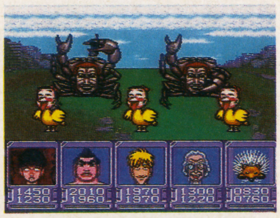
⬆⬅遊人氏のかわいいキャラも魅力の一つだよね。

イデアの日

SFC | 12月発売予定 | ショウエイシステム | RPG | 価格未定

超能力少年カメキチが行く！

人気マンガ家、相原コージ氏のキャラデザインによる、すっごくコミカルなＲＰＧが登場。ものすごいパワーを秘めた超能力者カメキチが、殺された両親、そして愛犬ペスのかたきを討つために冒険に出る。敵のグラフィックや攻撃方法など、相原氏らしい魅力がいっぱいの異色現代ＲＰＧ。



⬅味方も敵もひとクセもふたクセもある奴ばかり。

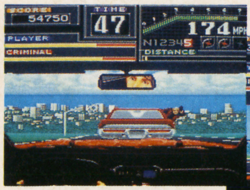
⬅装備変更画面。着せ替え人形みたいでなんかイイ。

スーパーH.Q.(仮)

SFC | 11月発売予定 | タイトー | RCG | ¥8,900(予)

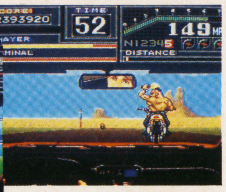
体当たりで敵車とバトル

広大なアメリカ大陸を舞台に繰り広げられる迫力満点のカーＡＣＴ。高速で走る敵車に、自車をガンガンぶつけることにより打ち倒すのだ。敵はピストルを撃ってきたり、ランチャーで攻撃してきたりして、なかなか手強い。破壊されるのは、自車か敵車か？　手に汗握る緊張感いっぱいの全ステージ。



⬆ピストルを撃ってくる。

⬇こんな敵車(？)もある。



⬆火炎ビン攻撃だっ！

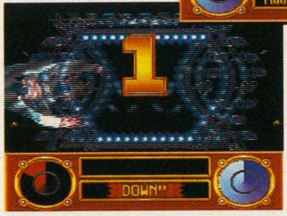
鬼塚勝也 スーパーヴァーチャルボクシング 真拳闘王伝説

SFC | 秋発売予定 | ソフエル | SPG | ¥8,900

まさに、気分はボクサー

ＷＢＡ世界ジュニアバンタム級チャンピオンの鬼塚勝也が監修したボクシングゲーム。自分が実際にボクシングをやっているような視点で戦いが展開し、敵が近付くと画面に拡大して迫ってくる。もちろん敵のパンチも画面いっぱいに炸裂。ボクサーの緊張感を感じさせてくれる１本。

⬆3D画面で闘う。自分はグローブのみ表示されるのだ。



⬅ダウン画面も3D。空しく天井を仰ぐ。

最速情報 SUPER FLASH

ＦＣでも高い評価を受けた競争馬ＳＬＧ『ダービースタリオン』の最新作が、ついにＳＦＣで登場。今回は牝馬の生産、出走、対戦などの新機能が搭載されている。さらに、パスワードで友達の育てた馬との対戦も可能。『ダービースタリオンⅡ』12月発売予定、価格未定。

エンジェルからは、これもシリーズものの戦国ＳＬＧ『横山光輝 三国志Ⅱ』が発表された。グラフィックやシステムが改良され、操作性も大幅にアップ。横山氏の描く登場武将の表情も豊かになり、魅力がいっぱい詰った１本だ。12月下旬発売予定、¥9,800(予)、ＳＦＣ。

⬇グラフィックも大幅にパワーアップ『ダービースタリオンⅡ』。

⬆横山氏ファンは絶対に見逃せない『三国志Ⅱ』。

©バリエ ©ユウジン ©TAITO CORP.1993 ©SOFEL CO.,LTD

新作発売

SUPER FAMICOM

発売日	ゲームタイトル	ジャンル	価格	メーカー	形態
8月12日(木)	ワールドヒーローズ	ACT	¥9,800	サンソフト	
8月20日(金)	スーパースラップショット	SPG	¥8,500	アルトロン	P
8月27日(金)	MVPベースボール	SPG	¥8,800	アクレイムジャパン	
	樹帝戦紀	SLG	¥9,600	エニックス	B
	美少女戦士セーラームーン	ACT	¥9,800	エンジェル	
	エックスゾーン	STG	¥6,500	ケムコ	S
	マリオとワリオ	ACT	¥6,800(込)	任天堂	M
	マリオとワリオ(マウス同梱セット)	ACT	¥9,800(込)	任天堂	M
	デストラクティブ	STG	¥6,800	バンダイ	S
	サラブレッド ブリーダー	SLG	¥9,700	ヘクト	B
9月3日(金)	スーパータリカン	ACT	¥7,500	トンキンハウス	
9月10日(金)	ラスベガスドリーム	ETC	¥9,800	イマジニア	B M
	ウイニングポスト	SLG	¥12,800	光栄	B
	ファイナルファンタジーUSA MYSTIC QUEST	RPG	¥7,900	スクウェア	B
9月14日(火)	新日本プロレスリング 超戦士 IN 闘強導夢	SPG	¥9,800	バリエ	
9月17日(金)	ファイナルセット	SPG	¥8,500(予)	フォーラム	P
9月19日(日)	トルネコの大冒険 不思議のダンジョン	RPG	¥9,600	チュンソフト	B
9月22日(水)	マスターズ 遙かなるオーガスタ2	SPG	¥9,900	T&Eソフト	B M
9月24日(金)	レッド・オクトーバーを追え!	STG	¥8,800	アルトロン	
	ダライアスフォース	STG	¥8,800	タイトー	
	本格麻雀 徹萬	ETC	¥7,800	ナグザット	M
	GO!GO!ドッジリーグ	SPG	¥7,800	パック・イン・ビデオ	P T
9月上旬	サンダーバード 国際救助隊出動せよ!!	ACT	¥8,800(予)	コブラチーム	
9月下旬	SD機動戦士ガンダム2	ACT	¥8,800(予)	エンジェル	
	NFLフットボール	SPG	¥9,000	コナミ	P
	戦国伝承	ACT	¥8,800	データイースト	
9月予定	化学者ハリーの波乱万丈	ACT	¥8,900	アルトロン	
	GS美神 除霊師はナイスバディ	ACT	¥8,800(予)	バナレックス	
	課長 島耕作 ザ・スーパービジネスアドベンチャー	AVG	¥9,800(予)	ユタカ・バンダイ	B
10月1日(金)	スーパー3Dベースボール	SPG	¥12,800	ジャレコ	B
	トリネア	A・RPG	¥9,800(予)	やのまん	B
10月8日(金)	スーパー競走馬 風のシルフィード	ACT	¥9,300	キングレコード	B
10月12日(火)	若貴大相撲 夢の兄弟対決	ETC	¥9,800	イマジニア	B
10月15日(金)	スズカエイトアワーズ	RCG	¥8,800	ナムコ	B
10月22日(金)	ラストショット	SLG	¥9,500(予)	サミー	P M
10月29日(金)	ドラッキーの草やきう	SPG	¥9,800	イマジニアズーム	P
	アクトレイザー2 沈黙の聖戦	ACT	¥9,300	エニックス	P
	はた山ハッチのパロ野球ニュース!実名版	SPG	¥9,800	エポック社	B
	龍虎の拳	ACT	¥9,800	ケイ・アミューズメント	
	将棋 風林火山	ETC	¥8,800	ポニーキャニオン	B M
	ジミーコナーズのプロテニスツアー	SPG	¥8,900	ミサワエンターテインメント	P
10月中旬	超時空要塞 マクロス(仮称)	STG	¥8,800(予)	ザムス・バンプレスト	
10月下旬	アークススピリッツ	A・RPG	¥8,900(予)	サミー	P
	美神伝説 Zoku	ACT	¥9,800	マジファクト	
10月予定	スーパーチャイニーズワールド2	A・RPG	¥9,800	カルチャーブレーン	P
	スーパーカジノ シーザースパレス	ETC	¥8,980	ココナッツジャパン	P M
	装甲騎兵ボトムズ	ACT	¥9,800(予)	タカラ	P
	ミラクルガールズ	ACT	¥8,800(予)	タカラ	
	バイキングの大迷惑	ACT	¥8,800(予)	T&Eソフト	P
	らんま1/2 朱猫団的秘宝	RPG	¥9,800(予)	東宝/小学館プロダクション	B
	クラッシック・ロード	SLG	¥9,800	ビクターエンタテインメント	B
	ラプラスの魔	RPG	¥9,800	やのまん	B
	ファイナル・ストレッチ	RCG	¥9,800(予)	ロジーク	B
11月5日(金)	アクタリオン	RPG	¥8,900	テクモ	B
11月13日(土)	リディック・ボウ ボクシング	SPG	¥8,400(予)	マイクロネット	B
11月19日(金)	トップレーサー2	RCG	¥8,500	ケムコ	P
11月26日(金)	テクモスーパーボウル(仮称)	SPG	価格未定	テクモ	B
11月中旬	パチスロ ラブストーリー	ETC	¥9,800	ココナッツジャパン	P
	サウンドファクトリー 音楽工房(仮称)	ETC	価格未定	任天堂	M
	ファイアーエムブレム 紋章の謎	SLG	価格未定	任天堂	B M
11月下旬	Soul&Sword	RPG	¥9,800(予)	ザムス・バンプレスト	B
	ソード・マニアック	ACT	¥8,600(予)	東芝EMI	
	アレサ	RPG	¥9,800(予)	やのまん	B
	スーパーホッケー'94	SPG	¥8,900	ヨネザワPR21	
11月予定	ブロック	ACT	¥8,900	アクティビジョンジャパン	
	モータルコンバット(仮称)	ACT	¥9,800(予)	アクレイムジャパン	
	アルディライトフット	ACT	¥9,800(予)	アスキー	P
	F-15 スーパーストライクイーグル	STG	価格未定	アスミック	P
	オリビアのミステリー	PZG	価格未定	アルトロン	P M
	夢幻の如く	RPG	¥9,800	インテック	B
	ZOOL	ACT	¥9,800	インフォコム	B
	クールスポット	ACT	¥8,900	ヴァージンゲーム	
	白熱プロ野球'94 ガンバリーグ3	SPG	¥8,900(予)	EPICソニーレコード	B
	アラジン	ACT	¥9,000(予)	カプコン	
	SD飛龍の拳	ACT	¥9,500	カルチャーブレーン	P
	ファーストクィーン	S・RPG	価格未定	カルチャーブレーン	B
	T.M.N.T.ミュータントウォリアーズ	ACT	¥9,600(予)	コナミ	
	リサールエンフォーサーズ(銃同梱)	STG	¥9,800(予)	コナミ	
	仮面ライダー 恐怖復活のショッカー軍団	ACT	¥9,800(予)	コブラチーム	P
	ダイナミックスタジアム	SPG	価格未定	サミー	B
	フォーチュン・クエスト	ETC	¥9,800(予)	ザムス・バンプレスト	B
	エアロ・ジ・アクロバット(仮称)	ACT	¥8,500	サンソフト	
	スーパーJカップサッカー	SPG	¥9,000	ジャレコ	B
11月予定	デザートファイター	STG	¥9,800	セタ	B
	モンスターメーカー3 光の魔術士	RPG	¥9,800(予)	ソフエル	B
	スーパーH.Q.(仮称)	RCG	¥8,900(予)	タイトー	
	キーパー	PZG	¥7,200	データム・ポリスター	
	バトル・マスター 究極の戦士たち	ACT	¥9,800(予)	東芝EMI	
	アクセルブリッド	ACT	¥9,800	トミー	
	スーパーUNO	ETC	¥8,500	トミー	P
	バブジー	ACT	価格未定	パック・イン・ビデオ	P
	ファイナル・ノックアウト	SPG	¥8,800(予)	パック・イン・ビデオ	P
秋予定	ソルスティスII	A・RPG	¥9,500	EPICソニーレコード	B
	ユートピア	SLG	¥9,500	EPICソニーレコード	B M
	餓狼伝説2 新たなる闘い	ACT	価格未定	タカラ	
	東尾修監修 スーパープロ野球スタジアム	SPG	¥8,900(予)	徳間書店インターメディア	B
	遊人 雀獣学園	ETC	¥8,900(予)	バリエ	M
	ランセイバー	ACT	¥8,500(予)	ホリ電機	
12月3日(金)	スーパー麻雀2	ETC	¥8,800	アイマックス	B M
	ダウンタウン熱血べーすぼーる物語 野球で勝負だくにおくん	SPG	¥9,600	テクノスジャパン	B
	ワールドクラスラグビー2	SPG	¥8,900	ミサワエンターテインメント	B
12月10日(金)	スーパー勝馬投票券(仮称)	ETC	¥9,800	ミサワエンターテインメント	B
12月22日(水)	スーパー・ドラッケン	A・RPG	¥9,800	ケムコ	B
12月中旬	ヤング・メーリン	AVG	¥9,800(予)	ヴァージンゲーム	P
	パチンコウォーズ2	ETC	価格未定	ココナッツジャパン	P
12月下旬	横山光輝 三国志II	SLG	¥9,800(予)	エンジェル	B M
	総合格闘技 アストラルバウト2(仮称)	ACT	価格未定	キングレコード	
	サイボーグ009	ACT	¥8,800	ベック	
12月予定	お茶の間伝説	ETC	¥8,900(予)	I・G・S	B
	アンダーカバーコップス	ACT	¥9,800	アイレム	
	R-TYPEIII	STG	¥9,800	アイレム	
	大工の源さん(仮称)	ACT	¥8,900	アイレム	
	T-2 ザ・アーケードゲーム	STG	¥8,800(予)	アクレイムジャパン	S
	ダービースタリオンII	SLG	価格未定	アスキー	B
	決戦! ドカポン王国IV 伝説の勇者たち	ETC	¥8,900	アスミック	B T
	NBA'94(仮称)	SPG	価格未定	EAビクター	B
	ロックマンX	ACT	¥9,500(予)	カプコン	
	けろけろけろっぴの冒険日記 眠れる森のけろりーぬ	RPG	価格未定	キャラクターソフト	P
	BING BING! BINGO(仮称)	ETC	価格未定	ケイエスエス	
	信長の野望 覇王伝	SLG	¥12,800	光栄	B
	がんばれゴエモン2 奇天烈将軍マッギネス	ACT	¥9,600(予)	コナミ	
	ツインビー レインボーベル アドベンチャー	ACT	価格未定	コナミ	
	高校サッカー 全国制覇の夢	SPG	¥8,000(予)	サンソフト	P
	スーパーへべれけ(仮称)	ACT	¥8,500(予)	サンソフト	T
	フラッシュバック(仮称)	ACT	¥9,600(予)	サンソフト	P
	レミングス2(仮称)	PZG	¥9,600(予)	サンソフト	P M
	ラッシング・ビート修羅	ACT	価格未定	ジャレコ	
	イデアの日	RPG	価格未定	ショウエイシステム	B
	ロマンシング サ・ガ2	RPG	価格未定	スクウェア	B
	スーパーリアル麻雀PIV(仮称)	ETC	¥9,800	セタ	B
	スーパー究極ハリキリスタジアム	SPG	¥9,500(予)	タイトー	B
	キング・オブ・ザ・モンスターズ2	ACT	¥9,800(予)	タカラ	
	スーパー人生ゲーム	ETC	¥9,800(予)	タカラ	B M
	ザ・ラストバトル	RPG	¥9,800(予)	テイチク	B
	COTTON 100%	STG	¥8,900	データム・ポリスター	
	北斗の拳7	ACT	¥9,700	東映動画	
	超ゴジラ	ACT	¥9,800(予)	東宝	
	エスパークス	A・RPG	¥9,500	トミー	B
	幽☆遊☆白書(仮称)	ETC	¥9,600	ナムコ	
	エースをねらえ!	SPG	価格未定	日本テレネット	P
	美少女剣士ぽっぷるメイル	A・RPG	価格未定	日本物産	B
	喜国雅彦の雀闘士銅鑼王2	ETC	¥8,900	パウ	
	バトルガールズ(仮称)	ETC	価格未定	パウ	
	スリーセブンファイター	ETC	価格未定	バップ	B
	新・桃太郎伝説	RPG	価格未定	ハドソン	B
	ガイアセイバー ヒーロー最大の作戦(仮称)	RPG	¥9,800(予)	バンプレスト	B M
	剣勇伝説 YAIBA	A・RPG	¥9,800(予)	バンプレスト	B
	ぷよぷよ	PZG	¥8,200(予)	バンプレスト	
	ストリートバスケット3on3	SPG	¥9,000(予)	ビーアイ	P
	タイムスリップ	STG	¥8,500(予)	ビック東海	
	スーパーファイヤープロレスリング3 ファイナルバウト	SPG	価格未定	ヒューマン	B T
	ヒューマングランプリ2	RCG	価格未定	ヒューマン	B
	ホーリーストライカー	ACT	¥8,800	ヘクト	
	宇宙レース・アストロGO!GO!	RCG	価格未定	メルダック	B
	スーパーピンボール ビハインド・ザ・マスク	ETC	価格未定	メルダック	P
	サッカーキッド	ACT	価格未定	やのまん	
年末	テトリス武闘外伝	PZG	価格未定	BPS	
1月下旬	バーチャルウォーズ	ACT	価格未定	ココナッツジャパン	
1月予定	アイ・オブ・ザ・ビフォルダー	RPG	価格未定	カプコン	B
	ロックマンズ サッカー	SPG	¥9,500(予)	カプコン	
	鉄腕アトム	ACT	¥9,000(予)	ザムス・バンプレスト	
	へべパズル(仮称)	PZG	¥8,500(予)	サンソフト	
	忍者ウォリアーズ(仮称)	ACT	¥9,300(予)	タイトー	
	緋王伝	S・RPG	価格未定	日本テレネット(ウルフチーム)	B M
	伊達公子のバーチャルテニス	SPG	¥9,000(予)	ビーアイ	P

リスト

記号●B＝バックアップ　P＝パスワード　M＝マウス

発売日	ゲームタイトル	ジャンル	価格	メーカー	形態
2月中旬	G2 ジェノサイド2	ACT	価格未定	ケムコ	
2月予定	あさめしにゃんこ	PZG	¥7,800(予)	ザムス・バンプレスト	M
	斬IIIスピリッツ	SLG	価格未定	日本テレネット(ウルフチーム)	B M
冬予定	鬼塚勝也 スーパーヴァーチャルボクシング	SPG	¥8,900	ソフエル	
3月予定	スーパーアリズボクシング	SPG	¥9,800(予)	ヴァージンゲーム	
	ソニックブラストマン2(仮称)	SPG	¥9,300(予)	タイトー	B
	ダークキングダム	RPG	価格未定	日本テレネット	B
	天使の詩 白き翼の祈り	RPG	価格未定	日本テレネット	B
	スーパーダブル役満(仮称)	ETC	価格未定	バップ	B
4月予定	ローマ興亡史(仮称)	SLG	価格未定	マイクロネット	B M
5月予定	スーパーハスラー(仮称)	ETC	価格未定	ポニーキャニオン	
春予定	シェラザード伝説 黄金の帝国	RPG	価格未定	カルチャーブレーン	B
	飛龍の拳スペシャル スーパーファイティングウォーズ(仮称)	ACT	価格未定	カルチャーブレーン	P
	ウルティマVII	RPG	価格未定	ポニーキャニオン	B
8月予定	アップルシード	ACT	¥9,800(予)	ヴィジット	
発売日未定	鉄道王 レールロードタイクーン	SLG	¥12,800	I・G・S	B
	スーパー将棋2(仮称)	ETC	価格未定	アイマックス	B
	スーパーフルメタル	SLG	¥8,800	アクレイムジャパン	B
	ナイスDEショット	SPG	価格未定	アスク講談社	
	鋼鉄の騎士2 砂漠のロンメル軍団	SLG	価格未定	アスミック	B M
	シヴィライゼーション(仮称)	SLG	価格未定	アスミック	B
	バトルZEQUE伝	ACT	¥9,600	アスミック	B
	影忍 シャドーストーカー(仮称)	ACT	価格未定	アテナ	
	KABUKI ROCKS	RPG	価格未定	アトラス	B
	真・女神転生2	RPG	¥9,800	アトラス	B
	魔神転生	SLG	価格未定	アトラス	B M
	ウィーアーバック	ACT	価格未定	アルトロン	
	リトル・マジック	PZG	価格未定	アルトロン	P
	ウルフェンシュタイン3D(仮称)	ACT	価格未定	イマジニア	
	いただきストリート2	ETC	価格未定	エニックス	B
	ガイア幻想紀	A・RPG	価格未定	エニックス	B
	ドラゴンクエストI・II	RPG	価格未定	エニックス	B
	ドラゴンクエストVI	RPG	価格未定	エニックス	B
	南国少年パプワくん(仮称)	ACT	価格未定	エニックス	
	ブレインロード	A・RPG	価格未定	エニックス	B
	迦楼羅王	ACT	価格未定	EPICソニーレコード	
	ドラえもん2 のび太のトイズランド大冒険	ACT	¥8,000	エポック社	P
	NFL'94(仮称)	SPG	価格未定	EAビクター	P
	スペース・ファンキー BOB	ACT	¥8,900	EAビクター	P
	ホッケー'94(仮称)	SPG	価格未定	EAビクター	
	マスターオブモンスターズ 大魔王ガイアの誕生	SLG	価格未定	カプコン	B M
	パチ夫くんスペシャル2(仮称)	ETC	価格未定	ココナッツジャパン	B
	ワールドサッカー2(仮称)	SPG	価格未定	ココナッツジャパン	B
	真・麻雀	ETC	価格未定	コナミ	
	スーパーノバ	STG	価格未定	コピアシステム	
	バスタード	ACT	価格未定	コブラチーム	
	実戦パチスロ必勝法	ETC	価格未定	サミー	B M
	将魔	ACT	価格未定	サミー	
	ヴェルヌワールド(仮称)	RPG	¥9,800(予)	ザムス・バンプレスト	B M
	アルカエスト	ACT	価格未定	スクウェア	P
	ノスフェラトゥ	ACT	¥9,500	セタ	
	紫炎 ザ・ブレイドチェイサー(仮称)	ACT	価格未定	ダイナミック企画	P M
	アミュージングドリーム	RPG	価格未定	タカラ	B
	かまいたちの夜	ETC	価格未定	チュンソフト	B
	岡本綾子とマッチプレイゴルフ	SPG	価格未定	ツクダオリジナル	B
	マジパラ	ETC	価格未定	T&Eソフト	M
	ABC マンデーナイトフットボール	SPG	価格未定	データイースト	B
	戦え原始人3 主役はやっぱりJOE&MAC	ACT	価格未定	データイースト	
	ヤダモン ワンダランド ドリーム	AVG	¥8,800	徳間書店	B M
	永遠のフィレーナ	RPG	¥9,800	徳間書店インターメディア	B
	イースIV MASK OF THE SUN	A・RPG	価格未定	トンキンハウス	B
	マサカリ伝説金太郎RPG編	RPG	価格未定	トンキンハウス	B
	スーパーニチブツマージャン2 全国制覇篇	ETC	価格未定	日本物産	M
	ストリートダンク(仮称)	SPG	価格未定	日本物産	P
	FXトラックス(仮称)	ETC	価格未定	任天堂	
	MOTHER2 ギーグの逆襲	RPG	価格未定	任天堂	B
	ぎゅわんぶらあ自己中心派2	ETC	価格未定	パック・イン・ビデオ	P
	熱血バレーボールニッポンチャチャチャ	SPG	¥8,800(予)	パック・イン・ビデオ	P
	ワールドサッカー	SPG	価格未定	パック・イン・ビデオ	
	Jリーグスーパーサッカー	SPG	価格未定	ハドソン	
	ビューティ&ビースト(仮称)	ACT	価格未定	ハドソン	
	中嶋悟監修 スーパーF-1ヒーロー2	RCG	¥9,800(予)	バリエ	B
	ドラゴンボールZ 超武闘伝2(仮称)	ACT	価格未定	バンダイ	
	フェイスボール2000	STG	価格未定	BPS	
	サンサーラナーガII	RPG	価格未定	ビクターエンタテインメント	B
	スーパー・スター・ウォーズ 帝国の逆襲	ACT	価格未定	ビクターエンターテインメント	P
	雲にのる	ACT	価格未定	ヘクト	
	歌舞伎町リーチ麻雀	ETC	価格未定	ポニーキャニオン	B
	バトルトード	ACT	価格未定	メサイヤ	
	サージェントサンダースコンバット	SLG	¥9,800	ヨネザワPR21	B M
	トールキンの「指輪物語」 第1話	RPG	価格未定	ロジーク	B

FAMICOM

発売日	ゲームタイトル	ジャンル	価格	メーカー	形態
8月27日(金)	クレヨンしんちゃん	PZG	¥5,800(予)	バンダイ	
	クレヨンしんちゃん(データック)	PZG	¥2,600(予)	バンダイ	
9月21日(火)	テトリス フラッシュ	PZG	¥5,900(込)	任天堂	
9月中旬	パチスロアドベンチャー2	ETC	¥6,900	ココナッツジャパン	P
9月予定	けろっぴとけろりーぬのスプラッシュボム!	PZG	¥4,980(予)	キャラクターソフト	P
10月上旬	大工の源さん2 赤毛のダンの逆襲	ACT	¥6,800(予)	アイレム	
10月下旬	アルマジロII	ACT	¥6,900(予)	I・G・S	
10月予定	幽☆遊☆白書(仮称)(データック)	ACT	¥2,800(予)	バンダイ	
	バトルラッシュ	ACT	¥2,800	ビーアイ	
11月予定	ロックマン6 史上最大の戦い	ACT	¥7,800(予)	カプコン	
12月17日(金)	熱血!すとりーとバスケット がんばれ DUNK HEROES	SPG	¥6,500(予)	テクノスジャパン	
12月中旬	インディ・ジョーンズ	ACT	価格未定	ココナッツジャパン	P
12月予定	チップとディールの大作戦2(仮称)	ACT	¥5,800(予)	カプコン	
	ラブクエスト	RPG	¥7,800	徳間インターメディア	B
	桃太郎伝説外伝	RPG	¥6,800	ハドソン	B
1月予定	源さんのクイズトライアスロン(仮称)	ETC	¥6,500(予)	アイレム	
冬予定	RPG人生ゲーム	RPG	¥7,800(予)	タカラ	B
発売日未定	少年魔術師インディー	RPG	¥7,900	I・G・S	B
	オーバーロード	SLG	価格未定	アルトロン	
	レッドオクトーバーを追え!	STG	価格未定	アルトロン	
	ZARK・LEGEND 大魔王ザーク伝説	ACT	¥7,800	J&U	
	スペースオペラ 大いなる神々	RPG	価格未定	ソフトウェア興業	B
	グローブビート	ACT	価格未定	タイトー	
	ハリキリバレー	SPG	価格未定	タイトー	
	マサカリ伝説金太郎アクション編	ACT	価格未定	トンキンハウス	
	フィリックス・ザ・キャット	ACT	価格未定	ハドソン	
	ろくでなしブルース	ACT	¥7,800(予)	バンダイ	
	なかよしといっしょ	RPG	¥7,800(予)	ユタカ・バンダイ	B

電撃スーパーファミコン第15号は 8/27(金)発売

次号予告

次号はロマ サ・ガ2、真・女神、新・桃伝、ソード・ワールドなど人気ゲームを真空パックしたRPG大特集！ F・Q(フォーチュン クエスト)や餓狼2の最新情報もバッチリ。付録は聖剣2後編だ。

※予告のタイトルや内容は、一部変更になることもあります。

編★集★後★記

居留守って知ってますか？　誰かが来たときにいないフリをすること。結構卑怯な作戦なのでやめた方がいいですよ。特に表紙の絵を描く人は。㊟塚

やっぱり奈江ちゃんはいい！(『ポケベルが鳴らなくて』)「ああいう女に男は弱いでしょ」と妻に言われ、「そんなことないよ」と言ったけど…いい！(渡)

『逗子のエンピツ男』いかがでしたでしょうか？…ってまだ上がってねーんだよ！(7/13　現在)だから逗子はよせって言ったのに……。

前から欲しい欲しいと言ってたマッキントッシュが、ＬＣ520の発売で現実味のある話になってきた。またしても衝動買いをしそうである。Ⓚ

お盆進行のおかげで、今号の入稿が終わったと思ったらすぐ次号の入稿が…。２冊同時進行の様相に頭はパニック状態。でもこれを乗り切れば…(岩)

今号と次号の『聖剣２』付録のため、徹夜の日々が続いている。先月まで立派な病人だったのに、なんてこった。痛くなければ入院もいいと思う。(晴)

「クレイジーのように働き」続けている。これはまさに「魔界かな、いや現実だ」という状況。鏡花の魔界にならハマってもいいんだけど…。(後)

映画「ジュラシック・パーク」の人間とティラノサウルスの戦いは大迫力で、腰が抜けそうになった。恐竜があんなに怖いものかと痛感したね。(主)

ごめんなさい、(岩)さん。本当に今、何も書くコトがありません。次号はキチンと書くから許してね。(昔、(太)さんにも使った手かも)(コ)

編集後記を書くのが遅れた。(岩)さんの目が恐い。ロンに諭してもらおうと思ったら、そのロンもいない。ロンちゃん次号、「仮おさえ」ってことで。(お)

いっつもゴール手前で終わってしまうバーチャレーシング。チビだから片足しか届かないし、小さい足でヒール＆トゥなんて無理だし‥今度こそ(量)

前回はこの欄をロンちゃんに売ってしまいました。次回からも有料でこの欄を解放しようかと考えています。(自転車を盗られて未だにヤケの本多。)

総選挙も史上最低投票率で幕。悪天候もあるけど大相撲千秋楽、「ジュラ・パ」公開などの影響があったとみた。政治もこの観客動員を見習え！(み)

ウラワザＥＸのチーズ浅田君はソードワールドに造詣が深いので、P50, 51に一言ウンチクを傾けてもらいました。皆さん参考にして下さい。(村)

夏休み真只中。この号が出ている頃には、南国の小島でひと夏のアバンチュールを満喫してウハウハ状態に……、なってるワケないだろうな。(よ)

『女神転生Ⅰ・Ⅱ』って絶対発売されねぇよなぁ。オートマッピングつけて音もスゲー良くなってさ…。夢で見たらとても欲しくなってしまった。(梅)

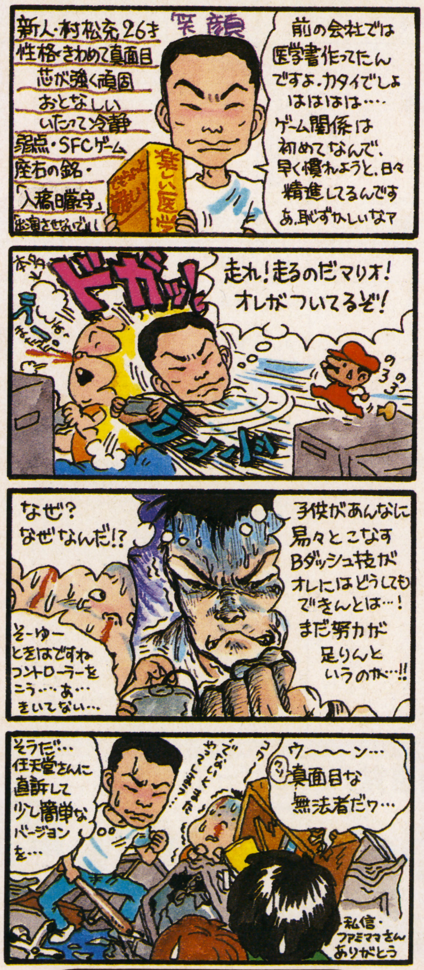
STAFF

Chief Editor……塚田　正晃
Senior Editors……渡部　雅人／長谷川　真
Editorial Desk……甲田　秀昭
Managing Editor……岩沢　雅之
Editors……佐藤　晴美／後藤　勇
中村　敏彦／小坂　淑恵／岡本　敦行
伊藤　量子／本多　昇／宮本　勲一
村松　充／米田　崇／梅田　格
Contributing Editors……柳沢　孝文
羽岡　義晴(NONPOPS)／じゃすみん徳田
日比野清隆／狩谷　淳／野口　豊
Writers……小峯　徳司
大竹　雅法／山本　裕司／藤井　大輔(NONPOPS)
堀　慎二郎／小我恋次郎／渡辺　浩弐／荒井　秀雄
三須　隆弘／田島　勝／恩田やよい／奥村　裕子
浅田　実／中里　一雅／戸塚　義一／鳥井　康江
森村　来美／広瀬　絵美／MULTIPLIES／千葉　達也
Photographers……中村　英良／外崎　久雄
Designers……12 to 12／アトム・スタジオ
I'LL PRODUCTS／クロップ・ハウス／羽沢組
斉藤　和代／ディレクション・ナカ／サーティーツー
Illustrators……九月姫
中野　豪／杉山　真理／かんなたかし
しろー大野／パディ小暮／岩瀬さとみ／鶴見としゆき

ライター募集中!!

電撃では、スーパーファミコン、ファミコンをはじめ、PCエンジン、メガドライブなどのゲーム攻略法やゲームレビューが書けるライターを大募集中です（18歳以上で都内近郊在住者に限ります）。人より先に新作をプレイできて文章の勉強にもなり、その上お金までもらえる。こんなステキな仕事を希望する方は、①最近プレイしたゲームの紹介（1200字以内）②履歴書（写真貼込み）を同封の上、電撃スーパーファミコン編集部ライター募集係まで封書でご応募ください（履歴書は返却しません）。採用者には１か月以内にご連絡します（１か月たっても連絡がない時はゴメンナサイ、不採用ということですのでご了承ください）。なお、電話での問い合わせは受けつけておりません。

巻末浪漫劇場 パンドラの電撃箱 第8回 ―電撃三銃士誕生 その3―



おたよりのあて先は

〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11
カンナビル
電撃スーパーファミコン編集部『〇〇〇』係

電撃王 9月号 大好評発売中!!
電撃PCエンジン 9月号 大好評発売中!!
電撃メガドライブ 第5号 9月8日発売!!
月刊電撃コミック GAO 9月号 大好評発売中!!

電撃スーパーファミコン
※ファミリーコンピュータ、ファミコン、スーパーファミコンは任天堂の登録商標です。

第14号　1993年8月27日　定価490円(税込)

発行所　メディアワークス
住　所　〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11
電　話　(編集部)　03(5276)2432
　　　　(広告部)　03(5276)2435
発売元　主婦の友社
住　所　〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9
電　話　(営業)　03(3294)1137
印刷所　大日本印刷株式会社
雑誌コード　26394-8/27

©Media Works 1993 本誌掲載の記事、写真、イラスト等の無断複写(コピー)、複製(転載)を禁じます。
Ⓡ本誌からの複写を希望される場合は、日本複写権センター(☎03-3269-5784)にご連絡ください。
Printed in Japan

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
「よく見ておけ、これが本物の強さじゃあ!」
誇り高き騎馬民族の長J・カーン
その類まれなる巨体と腕力で世界を席巻した
彼の巨大な剛腕を受けて立ち上がれた者はこの世にいない
まさしく覇王である
そしてまた新たな闘いを求め旅立つ
WORLD HEROES™
強さに飢えている!!
ワールドヒーローズ
SUPER BATTLE ACTION "WORLD HEROES"
8·12(木)
発売決定
■価格9,800円(税別)
スーパーファミコン®は
任天堂の商標です。
SUNSOFT
愛知県江南市古知野町朝日250 TEL.(0587)53-2192 サン電子株式会社
©SNK & ADK 1992 REPROGRAMMED © SUNSOFT 1993

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

スーパーファミコンは任天堂の商標です。

ホットなゲーム情報をおくるぞ！

ケムコ帝国

EMPIRE OF KEMCO

電撃スペシャル・エディションNo.5

帝王の微笑み。

電撃スーファミの読者は、みーんなゲームを愛するキッズばかりじゃ／（ホントよ）。さて、真夏のビッグ・イベント「ファミコンスペースワールド」もいよいよだな、幸運な諸君には会場で会えると思うが。ケムコの開発室も、ショーに出展する新作の調整に追われておるようじゃの。この前、アホなプランナーが「かわいいネエちゃんにTバック／これで成功まちがいなしッ」と叫んで、皆の微笑みをさそっておったわい。今、ピカイチをめざして熱気バンバン／のケムコに、これからも応援をぜひ、よろしく頼むゾッ。

どん／と遊んでいるかい夏休みッ。もちろん勉強はタイセツだが、とびっきりの思い出を作っておくれよ。夏休みの後半戦にファイト／なのだ。

オーッ／こんどのレースは手強いぞ。

燃える対戦レース
TOP RACER2

うなるエンジン、きしむタイヤ／レースの臨場感をグレートに感じるぞ。

まだ開発中だから、ダメーエ／と言ったのに。あっ、おなじみケムコ開発室のアイリーン原ちゃんでっす。さっきね、マック左門という変なオヤジがやって来て開発中のカートリッジを持っていったのよ。あんまり私がふきまくるもんだから「それじゃ、いっぺんプレーさせてみれ／」だって。読者のみんなに、ちゃんと報告しなきゃ、許さないかんねッ。

羊の国オーストラリアで、まずはレースの基本テクニックを学べ。

わははッ／ついに走るぞ、トップレーサー2っていうわけで最初のコースはオーストラリアのオークランドだ。

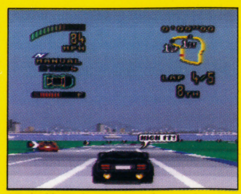
コースのコンディション紹介

画面のコース情報では、1.1マイルのコースを5周すべし＆お天気は晴れ、レース開始時刻は午前8時30分、と親切に教えてくださるのだ。

ポール・ポジションは20番目、カウントダウンがはじまりポーン／と合図が鳴って、各車スタート／ここでモタモタしてると抜かれっぱなしになる。そこを絶妙なハンドリングで………おろろ、抜かれる、抜かれるッ。よーし、いきなりニトロ攻撃でぶっとばそうぜ／エグゾーストパイプから炎を吹いて、いっきに加速アップだ。緑の草原の中をかっとんで、先行車をぶち抜いて気分爽快／おっと急カーブだ、ぐっぐとハンドルをきれば、タイヤがきしむ。このスリル感もいいけど、あんましキュンキュン鳴らすと減速しちまうぜ。ラップを重ねるたびに順位を上げて、最終ラップで10位以内に入ればコースをクリアだ。はじめてゲームをしたときは、おそらく完走はムリかも知れない。しかし、君のチャレンジはそこからはじまるのだよ。なんて、キメスギ？

順位がちょっと情けない

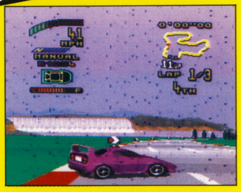
なに、きどってるの。16か国64コースを制覇するには、アンタのテクニックじゃ未熟すぎるわよ／


緑の草原をぶっとびーッ／

トップレーサー2
■スーパーファミコン用ソフト
■対戦レース　■11月発売予定／価格未定

勝たなきゃ、勝てない！
レースの賞金を貯めてマシンをパワーアップすべし。

君の走りをチューンナップするパーツを「ショップ」で揃える。こんどのT2は、ぐっと戦略的になったのだね。



雨のコースを、ドライタイヤで走るのは、もうイヤだ！

ちわッス！ケムコ広告宣伝課の新人、コバンザメ浜田ッス、よろしく。前作では、一度マシンを選んだら、最後までそのまんまでしたがあ。今回は、「ショップ」でパーツを揃えてお気に入りのチューンナップが楽しめるッス。ただ、レースで上位に入らないと賞金が出ないっすからね。パーツの種類はギアボックスをはじめ全部で9種類。車体カラーをレースごとに替えるのもオシャレだと思うッス。おまけに、こいつだけはなぜか無料サービスなんです！賞金が入ったからといってイイ加減に使うと、あとで苦労するッスよ。雨降りのコースでは、いちおうウエットタイヤが装着されるけど、やっぱ勝つには極上モノが必需品。しかし資金がないと買えない。つまり毎回、上位に入って賞金をかせがないと、レースは勝てない！というわけッス。これはすんごいシビアな設定だと思うッス。以上！

エンジン　ウエットタイヤ　ドライタイヤ　ギアボックス　ニトロ　サイドアーマー　リアアーマー　フロントアーマー

ペイント

Published under license from GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LTD., ©1993 GREMLIN and are trademarks of GREMLIN, and are used with permissoon. All rights reserved./©1993 KEMCO

8月発売予定

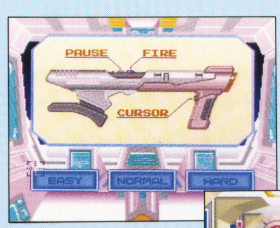
SUPER Famicom スーパースコープ専用

スーパースコープの迫力を、思いっきり楽しめる本格シューティングなのだッ！

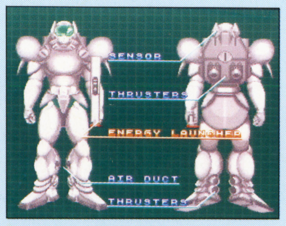
スーパースコープ・シューティング

X ZONE

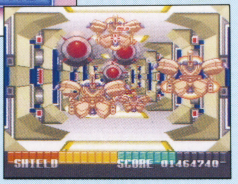
巨大な電脳要塞に、スリリングなバトルが炸裂！スーパースコープの臨場感を熱く体験する迫真のシューティング登場。



■ハイスコアに挑戦！SPECIAL X-MODE機能付き



■腰だめ撃ちもOK！



■ターボで連射！

エックス・ゾーン
■スーパーファミコン用ソフト
■6,500円(税別)
このソフトには別売のスーパースコープが必要です。
※画面は開発中のものです。©1993 KEMCO

ただいま読者募集中！

ケムコの最新ゲーム情報誌「ケムコ帝国」をご希望の方に無料でお送りいたします。
●ハガキにご氏名、ご住所、年令、学年(職業)を書いて、つぎの応募先までどうぞ。

〒737　広島県呉市中通2-1-26
コトブキシステム株式会社
ケム帝読者募集係

スーパーファミコンに期待の新作、ぞくぞく登場！

■8月発売予定／スーパースコープ　エックス・ゾーン
■11月発売予定／対戦レース　トップレーサー2
■12月発売予定／アクションPRG　スーパードラッケン
■12月発売予定／ゲームボーイ　ミッキーマウスV
■'94年2月発売予定／アクション　G2.ジェノサイド

ケムコテレホンサービス

北海道011-221-2698
関東03-5269-9381／中部052-581-2340
近畿 06-885-5225／中国0823-24-9999
四国0899-45-0346／九州092-471-0700

お問い合わせは

☎(0823)21-3300コトブキシステム株式会社
〒737 広島県呉市中通2丁目1番26号

KEMCO

電撃スーパーファミコン 第14号
定価490円（本体価格476円）
●発行 メディアワークス 〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11 TEL. 03(5276)2432[編集]
●発売 主婦の友社 〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL. 03(3294)1137[営業]
●発行人/佐藤辰男 ●編集人/塚田正晃

任天堂テレホンサービス 東京(03)3540-9999 大阪(06)210-9999 京都(075)525-3444 名古屋(052)586-3000 岡山(086)255-2130 札幌(011)612-4144
任天堂株式会社 本社 〒605 京都市東山区福稲上高松町60番地 TEL. (075) 541-6113
東京支店 TEL. (03)5820-2251 大阪支店 TEL. (06)376-5950 名古屋営業所 TEL. (052)571-2506 岡山営業所 TEL. (086)252-1821 札幌営業所 TEL. (011)621-0513

T1026394080496
©Media Works 1993 第三種郵便物認可
印刷/大日本印刷株式会社 Printed in Japan
雑誌26394-8/27

電撃スーパーファミコン No.14 聖剣伝説2 完全攻略付録『マナの書』～前編～